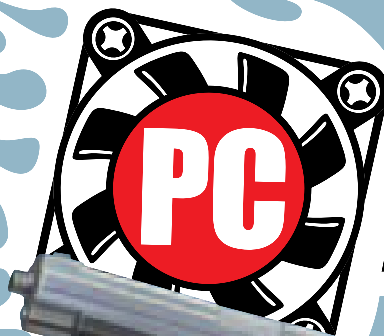
ДВА ДВУХСЛОЙНЫХ DVD

PC ИГРЫ ВИДЕО

E3` 2006 – ЗА КАДРОМ; **ПРЕВЬЮ:** WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – DARK CRUSADE, MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE, HALF-LIFE 2: EPISODE TWO, CALL OF JUAREZ; **ОБЗОРЫ:** PREY, ROME: TOTAL WAR – ALEXANDER, PIRATES OF THE CARIBBEAN: THE LEGEND OF JACK SPARROW, FLATOUT 2, MICRO MACHINES V4, КАЗАКИ 2: БИТВА ЗА ЕВРОПУ, BET ON SOLDIER: BLOOD OF SAHARA, CARS: THE VIDEOGAME; **ИНТЕРВЬЮ:** ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS; **ТРЕЙЛЕРЫ:** BATTLEFIELD 2142, CAESAR IV, COMPANY OF HEROES, DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC, EL MATADOR, GOTHIC III, LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY, WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – DARK CRUSADE

(game)land hi-fun media
9 771729 901008 06009
publishing for enthusiasts



ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

№ 9 (33)
СЕНТЯБРЬ • 2006

ИГРА МЕСЯЦА

PREY

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
ДРУГАЯ ЖИЗНЬ СЭМА ФИШЕРА

JAGGED ALLIANCE 3D
КЛАССИКА В НОВОМ ОБЛИЧЬЕ

COMPANY OF HEROES
НАЗАД В НОРМАНДИЮ

AGE OF EMPIRES III: THE WARCHIEFS
КРАСНОКОЖИЕ НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

ИСТОРИЯ СЕРИИ C&C
ЗАЧЕМ ЭЙНШТЕЙН УБИЛ ГИТЛЕРА?

RESIDENT EVIL 4

НАКЛЕЙКИ HELLGATE: LONDON и SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
ПОСТЕР ARMED ASSAULT и JAGGED ALLIANCE 3D

Приключения начинаются первого сентября*

При покупке игры в магазинах "Союз" в августе скидка 10%

EVERQUEST II

ПО-РУССКИ

eq2.akella-online.ru

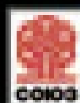
Реклама

Купи русский EverQuest®II в августе и получи ботинки бесплатно!**

*Дата запуска игры может быть перенесена. Следите за новостями на akella-online.ru

**Подробности на сайте eq2.akella-online.ru Рекомендованная цена 549 рублей

Процессоры Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper Threading - идеальное решение для игры в EverQuest II!



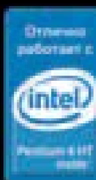
М.Видео ВИДЕОЛЕНД

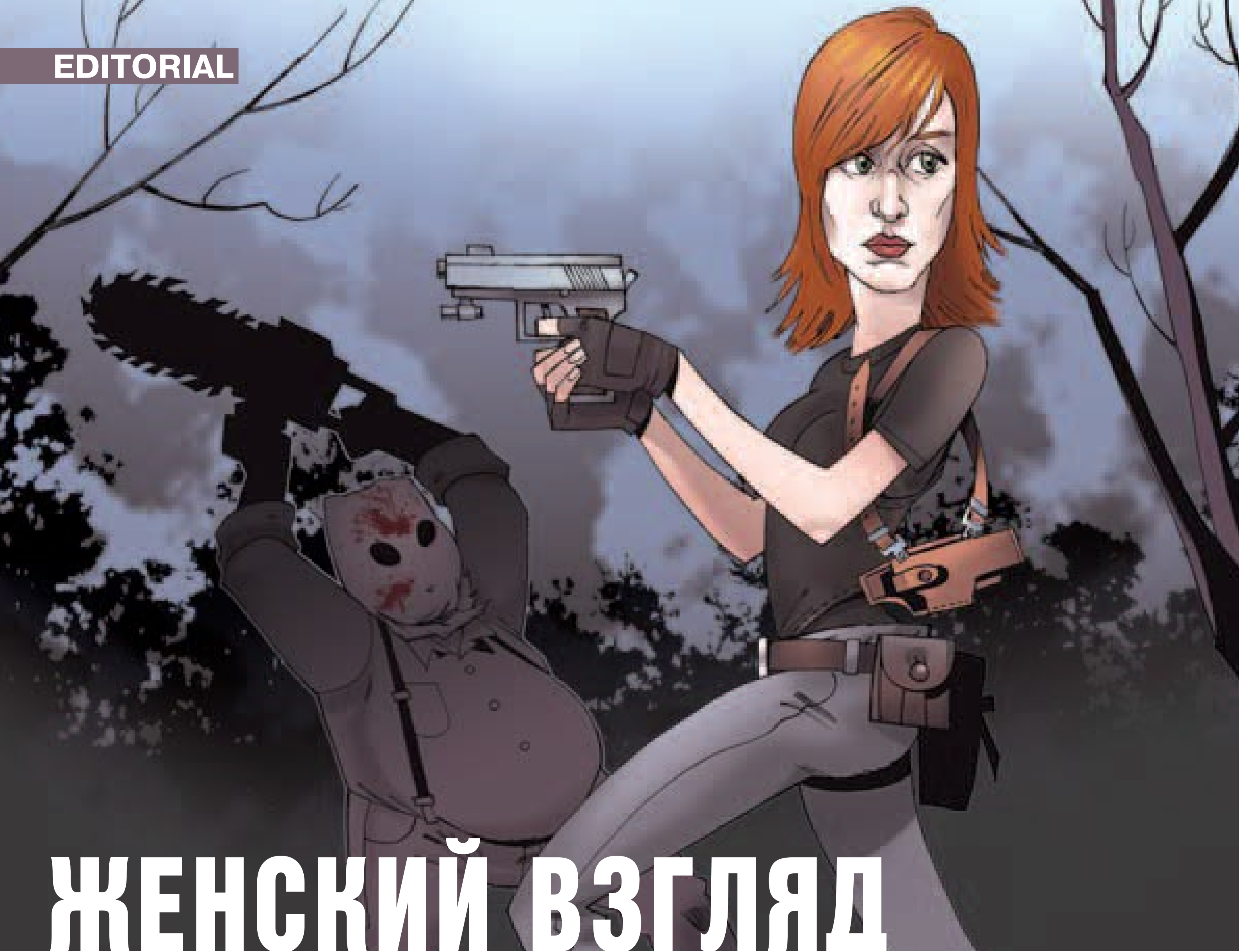
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео" и "ВидеоЛэнд"





Akella online



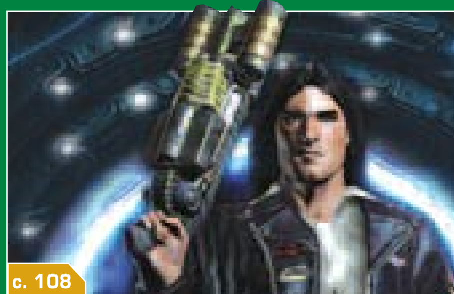


ЖЕНСКИЙ ВЗГЛЯД НА PC ИГРЫ

«С кем поведешься, от того и наберешься» – гласит народная мудрость. До некоторых пор играми я не увлекалась. Не нравилось, и все тут. Но стоило поработать в Правильном четыре месяца – и вот я уже настоящая геймерша. Особенно мне нравится сражаться с друзьями-коллегами в ***Counter-Strike***. На днях парой метких выстрелов я мастерски уложила всех террористов. После этого ребята назвали меня «отцом» и поручили написать вступительное слово. «На благо журнала», – сказали они, и путь к отступлению был отрезан... Но, ближе к делу.
Женский взгляд на компьютерные игры – особый, отличный от мужского. Скрупулезным тактическим стратегиям мы предпочитаем яркие, заводные экшены, вдумчивому истреблению врагов – бесшабашное действие. Чем проще – тем вернее. Возможно, поэтому я воспринимаю наш журнал несколько иначе, нежели мужская часть редакции. Для них, людей искушенных, самое важное – рассказать об играх, выставить им оценки. «Восьмерка», «пятерка», «шестерка» с хвостиком... Меня же, как девушку-геймера, интересует информация, относящаяся к играм лишь отчасти. Так что именно я вызвалась объявить, что в Правильном вновь появилась рубрика «Улыбнись». Саша Глаголев с шутками и прибаутками расскажет об одном дне из жизни завзятого геймера, такого, у которого чертики в голове пляшут.
От журнала перейдем к недавно обновленному сайту нашего издательства – **www.gameland.ru**. Теперь он красив, строг и информативен. Свежие новости, видеоролики, занимательные статьи, анонсы журналов – словом, на сайте есть все, что нужно настоящему геймеру, любящему не только играть, но и читать.
Что еще? Наклейки. С ними у нас прямо беда какая-то. В прошлом номере вместо двух оказалась всего одна. Так упаковали, уж прости, читатель. Исправляемся. На этот раз ты получишь сразу три наклейки: две новые и одну из прошлого номера.
Продолжается конкурс по ***«Санитарам Подземелий»***, одобренный Дмитрием Пучковым (он же – бывший ст. о/у Goblin). В этот номер мы вкладываем еще одну открытку. Красивая - глаз не отвести! Соберешь все – получишь приз. Об условиях конкурса ты сможешь узнать в соответствующем разделе. Кроме того, уже третий номер подряд наш арт-директор Евгений Сныткин кромсает на части известного только одному ему персонажа. На этот раз он отрезал у него... В общем, взгляни на корешок – и сам все поймешь. Так вот, делает он это неспроста. Подробнее о расчленении со смыслом читай в рубрике «Конкурс».
Ну, вот и все новости, о которых я хотела тебе рассказать. На последующих страницах ты найдешь еще много интересного и познавательного! До встречи!

Екатерина Воронкова,
дизайнер

РЕЦЕНЗИИ


с. 108

PREY – ШУТЕР-ДОЛГОСТРОЙ ПЕРЕВЕРНУЛ ЖАНР С НОГ НА ГОЛОВУ


с. 112

DARKSTAR ONE – МЕЖЗВЕЗДНЫЕ СТРАНСТВИЯ НА ДИКОВИННОМ КОРАБЛЕ


с. 64

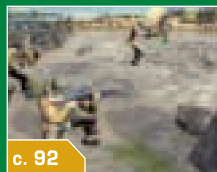
ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

COMPANY OF HEROES – ЛИХАЯ RTS ОТ АВТОРОВ DAWN OF WAR


с. 72

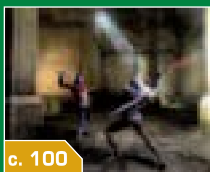
ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

PARAWORLD – ДИНОЗАВРЫ НА СЛУЖБЕ У ГЕЙМЕРОВ


с. 92

ПОД ПРИЦЕЛОМ!

В ТЫЛУ ВРАГА 2 – ЕЩЕ НЕ ЭКШЕН, НО УЖЕ БОЛЬШЕ, ЧЕМ СТРАТЕГИЯ


с. 100

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ

THE WITCHER – НАГЛЯДНЕЕ КНИГИ, ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ ФИЛЬМ

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ



COVERSTORY 2



ВЕЛИКИЕ ИГРОВЫЕ СЕРИИ
ОТ ЭКШЕНОВ ДО СПОРТИВНЫХ СИМУЛЯТОРОВ: ДОБРОЕ НАСЛЕДИЕ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ. с.17

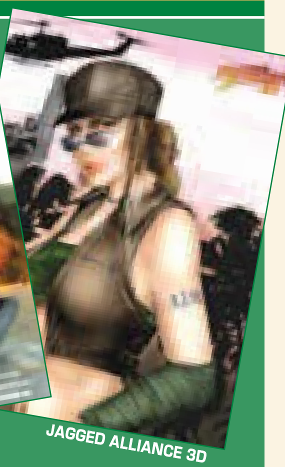
УРОК ИСТОРИИ
COMMAND & CONQUER
КАК ЭЙНШТЕЙН ЗАДУМАЛ УБИТЬ ГИТЛЕРА, И К ЧЕМУ ЭТО ВСЕ ПРИВЕЛО! с.148

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ






ARMED ASSAULT


JAGGED ALLIANCE 3D

ИГРЫ В НОМЕРЕ

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Мы начинаем набор участников для работы в тестгруппе в течение следующих 6 месяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тестгруппы раньше. Если ты хочешь попасть в тестгруппу, заходи на сайт **www.anketa.glc.ru**. Мы приготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу для проведения анкетирования.

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц.

№9(33), СЕНТЯБРЬ 2006

www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ

Алексей Ларичкин chikitos@pc-games.ru — главный редактор
Даниил Леви daniil@pc-games.ru — зам. главного редактора
Евгений Сныткин snytkin@pc-games.ru — арт-директор
Екатерина Воронкова — дизайнер-верстальщик
Михаил Бузенков buzenkov@pc-games.ru — редактор
Иван Гусев — редактор раздела «Новости»
Андрей Теодорович — редактор раздела «Онлайн»
Лиза Снежная — лит.редактор/корректор
Надежда Левошина levoshina@gameland.ru — координатор

DVD

Семен Чириков sem4@pc-games.ru — руководитель отдела
Юрий Пашолок webrunner@pc-games.ru — зам. главного редактора
Андрей Теодорович — редактор видеораздела
Виктор Бардовский — редактор раздела «Киберспорт»
Артем Воронин — редактор раздела софт/shareware
Павел Рыбалкин — медиаредактор
Почта диска и техническая поддержка: disk@pc-games.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин razum@gameland.ru — руководитель отдела
Леонид Боголюбов bogolubov@gameland.ru — WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru — директор по рекламе
Ольга Басова olga@gameland.ru — руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Ольга Курбакова kurbakova@gameland.ru — менеджер
Александр Белов belov@gameland.ru — менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru — менеджер
Евгения Горячева goryacheva@gameland.ru — менеджер
Оксана Алехина alekhina@gameland.ru — менеджер
Марья Алексеева — руководитель отдела трафика
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095) 780-88-24

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru — руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru — оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru — подписка
Татьяна Кошелева kosheleva@gameland.ru — региональное розничное распространение
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095) 780-88-24

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА

Нахалова Марина vnahalova@gameland.ru — менеджер отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» — учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru — директор
Давид Шостак shostak@gameland.ru — управляющий директор
Паша Романовский romanovski@gameland.ru — директор по развитию
Михаил Степанов stepanovm@gameland.ru — директор по персоналу
Елена Дианова dianova@gameland.ru — финансовый директор
Олег Полянский polyanskiy@gameland.ru — издатель

PUBLISHER

Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru — director
Oleg Polyanskiy polyanskiy@gameland.ru — publisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095) 780-88-24

Информация о подписке:
Бесплатный телефон: 8-800-200-3-999
E-mail: info@glc.ru
Сайт: http://www.gameland.ru

Типография
OY «**ScanWeb**», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж – 65 400 экземпляров

Рисунки в номере:
Александр Черногоров

Цена свободная



resident evil®
идейный прорыв: от зомби к фермерам



Если перечислить все хоррор-экшены, вышедшие за последние пару лет на PC, получится внушительный список из дюжины названий. И все игры стоящие, по-своему страшные. Ты, наверное, помнишь нескончаемый кошмар Silent Hill, редкий пронзительный ужас Call of Cthulhu, размеренный, строго дозированный трепет The Suffering. У серии Resident Evil страх особый, под час необъяснимый. Сначала дом с ожившими трупами, затем город, остров… Владельцы PC видели далеко не все игры серии, а те, что видели, были не слишком удачными. Четвертая часть обещает напугать по-настоящему. Прямо с обложки на нас глядит серый, древний, как мир, страх перед безудержной животной силой. Бу!

ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	Ubisoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	ND Games
РАЗРАБОТЧИК	Capcom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	capcom.com/resevil4/
ДАТА ВЫХОДА	2006 год


Эта секретная пушка укладывает с одного выстрела даже могучих боссов.

Resident Evil 4 – самая необычная часть серии и, безусловно, лучшая на PC. У консольщиков свои стандарты. Они видели оригинальную Resident Evil – компактный ужастик про зомби – таким, каким его задумывали разработчики. А настрелявшись вдоволь, получили еще и режиссерскую версию (***Resident Evil: Director's Cut***). Нам же досталась совершенно другая игра. Управлять героями при помощи клавиатуры было страх как неудобно, а потому большинство геймеров мигом теряло к ней интерес. Более усидчивые мирились с мутно-зелеными коридорами, уродливыми персонажами и постоянными подзагрузками. После такого зачина рассчитывать на дальнейший успех серии было, по меньшей мере, наивно. Но вышло не только продолжение, но и третья часть – ***Nemesis***. И снова неудача. Управление авторы худо-бедно наладили, преукрасили картинку, но подкачал сюжет. Истории про биологическое оружие, живых мертвецов и злобную корпорацию Амбрелла приелись хуже горькой редьки.

И вот, **Capcom** рискнула. Избавившись от ключевой особенности серии – разномастных зомби, – она сменила и некоторые изобразительные средства: страх уже не шаркает, не воет, не мычит протяжно где-то за поворотом, он наваливается грудой безумных тел, жужжит бензопилой и порой охватывает игрока совершенно неожиданно – монстр-невидимка выскочил из-за угла. Впрочем, это уже из старого-переосмысленного. Так вот, Resident Evil 4 сможет сделать то, что не удалось в свое время оригиналу: напугать тебя по-настоящему.


Стоит ганадосу (фермеру) с бензопилой подойти поближе – пиши пропало.


Эль Гиганте. Чтобы завалить этого крепыша, надо трижды поразить тварь у него на спине.

Эшли девочка хрупкая. Чуть что, визжит и зовет на помощь.

НА СЛУЖБЕ У ДЯДИ СЭМА

Шесть лет прошло с тех пор, как полицейский Леон Кеннеди отстреливал зомби на улицах Раккун-сити. Город уничтожен ядерным взрывом, корпорация «Амбрелла» закрыта, а бывший коп отправился на поиски президентской дочки в глухую испанскую деревеньку, где вместо добродушных хлеборобов встретил маньяков с топорами и вилами. По сути, местная община здорово напоминает религиозную секту из «Детей кукурузы» Стивена Кинга. Те же безумные нравы, желание во что бы то ни стало расправиться с чужаком и могущественный лидер – «тот, кто обходит ряды». Разве что в кукурузу испанцы не верят. Но черт с ней, с кукурузой. Религиозные пристрастия сельчан разработчиков интересовали мало. Не желая окончательно расставаться с излюбленной концепцией, они пустили в ход фирменные штампы: биологическую заразу, генетических уродцев, таинственную девушку в красном и неугомонного Альберта Вескера, знакомого еще по первой части. Тем не менее, игра выглядит свежо – не столько благодаря сценаристам, сколько скрупулезной работе дизайнеров. Ветхие деревянные домики, пускай даже заброшенные, пугают сильнее, нежели раскрашенный в багровые тона полицейский участок.

СТРАШНЫЙ КЛАД

Сюжет *Resident Evil 4* вновь повествует о биологической заразе. Правда, на этот раз обошлось без козней корпорации «Амбрелла». Опасный вирус под названием Las Plagas испанцы обнаружили в подземельях родового замка семейства Салазар. Нынешний владелец имения Рамон Салазар вместе с Османдом Сэддлером основали культ Лос Иллюминадос, заразили местных крестьян и решили во что бы то ни стало захватить власть в США. А там и до остального мира недалеко.

ПОЧЕМ СТВОЛЫ?

Пока Леон, рискуя жизнью, спасает президентскую дочку, оборотистый предприниматель зарабатывает на нем шальные деньги. Этот таинственный муж появляется повсюду: в деревне, в замке, в секретной лаборатории и даже на военной базе. Почему его не трогают враги – неизвестно. Впрочем, это и не важно. Главное, что за несколько тысяч монет торговец продаст тебе более крутую пушку, бронежилет или улучшит купленный ствол. Кроме того, он приобретает найденные по ходу игры драгоценности.





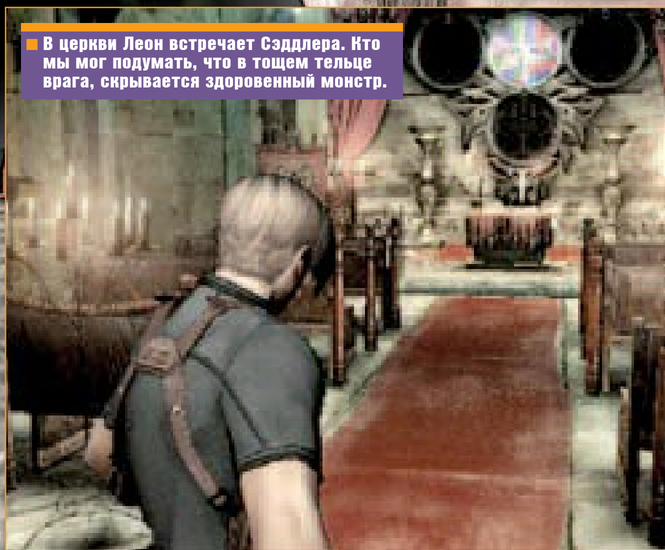
Выбравшись из замка, Леон снова сражается с фермерами. Только на этот раз в них засели более опасные паразиты.

А еще по деревне разгуливает совершенно гениальный злодей. С виду шеф Мендез напоминает Ивана Грозного, только ростом чуток повыше да без шапки Мономаха. В остальном – вылитый Шварценеггер. Он не знает приемов карате, в ловкости и скорости уступает Леону, но силищей обладает недюжинной – за счет нее и берет. Столь живописные мужчины частенько встречаются в ***Metal Gear Solid***, а вот для Resident Evil – все еще в диковинку.

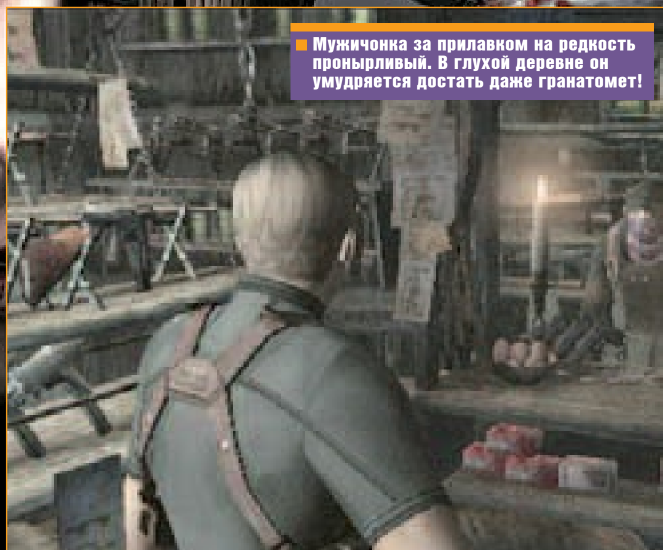
МАЛЕНЬКАЯ ВОЙНА

Армейский нож среди поклонников Resident Evil издавна считался оружием экзотическим. Новички им практически не пользовались, предпочитая расстреливать зомби из пистолета. Профессионалы соревновались в искусстве ближнего боя только ради удовольствия. Например, разделывали хантеров – самых прытких врагов первой части. В Resident Evil 4 нож используется постоянно. Отточенным лезвием Леон режет крестьянам глотки, колит в сокровенные места боссов, ломает бочки и деревянные шкатулки. В то же время не забывает и про пистолет. Если атака ножом провалилась, может прикончить врага прицельным выстрелом или ударить ногой. При этом бедняга не только отлетит на несколько метров, но и собьет, точно кегли, других врагов. Главное – улучить момент. Леон все-таки не Брюс Ли и приемы карате применяет только в тех случаях, когда враг теряет равновесие и, взвыв от боли, хватается за лицо. Если патронов – кот наплакал, с фермерами лучше вовсе не связываться или обороняться с помощью окружающих предметов. Например, забравшись на верхотуру, можно сбросить на преследователей лестницу. Враги, конечно, смекнут, что к чему, и водрузят ее обратно, но время ты выиграешь. А там, глядишь, и другой выход найдется.

Но выгоднее всего отбиваться от нападок в домах. Как правило, фермеры ломятся в дверь. Но порой делают финт



В церкви Леон встречает Сэддлера. Кто мы мог подумать, что в тощем тельце врага, скрывается здоровенный монстр.



Мужичонка за прилавком на редкость пронырливый. В глухой деревне он умудряется достать даже гранатомет!

ушами и заходят с «флангов». Поэтому лучше не теряться и тотчас придвигать к окнам шкафы. На первых порах игра в кошки-мышки с врагами здорово забавляет – невольно вспоминаются классические фильмы ужасов. Герои заколачивают досками окна и двери, а зомби все лезут и лезут. Жаль, что к середине прохождения Леон из жертвы превращается в охотника, и даже дюжина мужиков с топорами уже не доставляет былых хлопот. То ли дело мутанты. Чтобы одолеть самых опасных – регенераторов – придется воспользоваться инфракрасным прицелом. Ведь твари необычайно живучи и гибнут только после того, как ты уничтожишь каждого паразита, засевшего у них под кожей. Упустишь момент, регенераторы подберутся поближе и порвут Леона на грелки.

ПОЛУШУТЕР

Ни одно другое нововведение четвертой части не обсуждалось так горячо, как угол обзора при стрельбе – авторы закрепили камеру за правым плечом Леона. Раньше ее положение фиксировалось для каждого эпизода в отдельности. Общего стандарта не было. Порой мы любовались макушкой главного героя, зависнув под потолком, порой мрачным коридором через окно – в общем, как решили разработчики, так мы и любовались. Недостатков у такого подхода была уйма: зачастую выбранный ракурс не позволял толком прицелиться, особенно в шустрых хантеров и ликеров. В итоге добрая часть выстрелов уходила в молоко. А ты, наверное, знаешь, что патроны в Resident Evil на вес золота.

Обновленная камера ничуть не лучше предыдущей, а главное – для поклонников она непривычна и даже чуточку враждебна. Но прежде, чем критиковать разработчиков, важно понять одно – без нее не было бы и самой Resident Evil 4.

Крестьяне – не безмозглые зомби, поэтому на рожон не лезут, от выстрелов уклоняются, Леона атакуют издалека: бросают под ноги динамитные шашки и метают топоры. А ближе к концу игры появляются еще монахи и спецназовцы. С этими и вовсе шутки плохи. Чтобы сэкономить патроны придется палить исключительно в голову. Будь в Resident Evil 4 прежние камера и полуавтоматическое прицеливание, поединки с обвешанными броней врагами превратились бы в пытку.

Впрочем, и сейчас неудобств хватает. Герой не обучен стрелять на ходу. Чтобы жахнуть в очередного врага приходится останавливаться и переходить в режим

ПАРТИЯ НА КЛАВИАТУРЕ

Интерактивные ролики, в которых надо быстро нажимать на определенные клавиши, пришлись игрокам по вкусу. Ты помнишь, какие трюки проделывал Лукас Кейн, главный герой *Fahrenheit*? Даже по стенам бегал! Леон Кеннеди не столь крут, да и сверхспособности ему не доступны. Зато бывший коп здорово орудует ножом. В одной из сцен он беседует со старым знакомым Джеком Краузером. Слово за слово. Начинается драка. Успеешь нажать на верные кнопки – увидишь красивый ролик. Не сдюжишь – герой умрет.



ДРУГОЙ ГЕРОЙ

В версии для PlayStation 2 после окончания игры открываются дополнительные режимы. В одном из них нужно уничтожать толпы крестьян на время. В другом – собирать образцы вируса Эдой Вон. Ей же посвящено и альтернативное прохождение. Управлять девушкой в красном платье куда веселее, нежели суровым агентом госбезопасности. Кроме того, только Эда умеет обращаться с арбалетом. При помощи этого адского оружия она укладывает любого крестьянина одним выстрелом.





Крестьяне, в отличие от зомби, не только управляются с оружием, но и водят грузовики.

прицеливания. Хорошо, когда под рукой аналоговый джойстик, а если клавиатура? Если нужно бегать, стрелять и жать на различные кнопки, чтобы очередная, простите, тварь не заехала агенту по смазливой физиономии? Как это все проделывать при помощи двух рук, нескольких клавиш и мышки? Capcom придется как следует попотеть, иначе все старания, включая гениальную концепцию и сюжет, пойдут прахом.

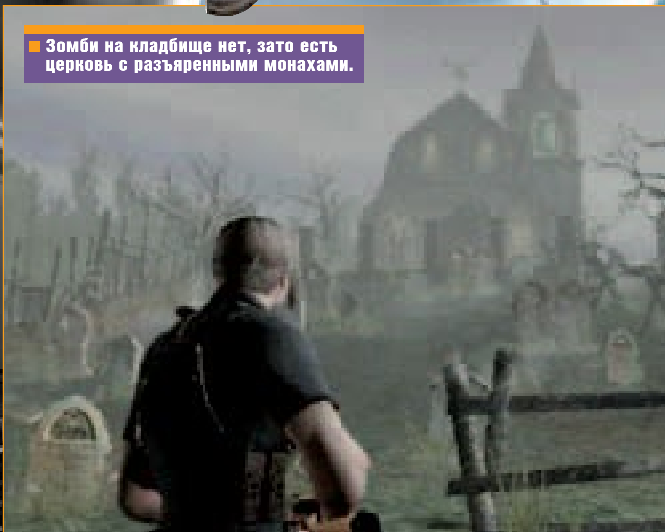
ДЕРЕВЕНСКИЕ ПЕЙЗАЖИ

Если бы из всей палитры Resident Evil 4 нужно было бы выбрать единственный цвет, наиболее важный, я бы назвал «серый». Но это не та безликая серость, за которую мы журим нерадивых дизайнеров. Эта серость намеренная, она пугает, наводит на мысль, что во всей деревне ты – единственный нормальный человек. Серые домики, серые подземелья, серое озеро, в котором обитает прожорливая рыбина. Любоваться пейзажами совершенно не хочется – страшно до дрожи в коленках.

Что до детализации и шейдеров, то здесь царит неразбериха. До сих пор неизвестно, какую именно версию Resident Evil 4 собирается портировать Capcom. Хотелось бы увидеть игру, вышедшую на GameCube. Ведь она чуточку красивее версии для PlayStation 2. С другой стороны, последняя насыщена разнообразными бонусами. Например, альтернативным прохождением за Эду Вон (Ada Wong). Надеемся, авторы не сядут в лужу и совместят достоинства обеих версий.

ОТ ЛЕОНА К КРИСУ

Как повлияет Resident Evil 4 на дальнейшее развитие серии и повлияет ли вообще – сказать трудно. Между тем, пятая часть уже в разработке. Есть даже небольшой видеоролик, живо напоминающий кадры из кинофильма «28 Дней Спустя» (28 Days Later). За Крисом Редфилдом, героем первой части, гонятся чрезвычайно быстрые монстры, видимо, заматеревшие зомби. Больше ничего. Амбрелла? Вескер? Супервирус? Наверняка.



Зомби на кладбище нет, зато есть церковь с разъяренными монахами.



Домик у озера – самое страшное место во всей игре. Если долго стрелять по рыбам, вынырнет чудище и съест Леона.

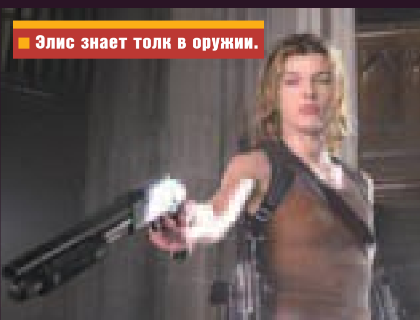
Текст: Иван Гусев

Права на экранизацию игровой серии Resident Evil компания Sony купила еще в 1997 году. Написание сценария поручили «старичку» Джорджу Ромеро (George Romero), культовому режиссеру ужастиков, подарившему миру такие классические хоррор-шедевры, как «Ночь живых мертвецов», «Рассвет мертвецов» и «День мертвецов». Сценарий Ромеро (можешь ознакомиться здесь – http://www.dailyscript.com/scripts/resident_evil_romero.html) не устроил продюсеров – дескать, атмосферу игровой серии передает, но недостаточно «боевой». Работу перепоручили талантливому режиссеру Полу Андерсону (Paul Anderson). Он, кстати, известен тем, что первым снял коммерчески успешный фильм по мотивам игры – Mortal Kombat. Предыдущие попытки киношников сделать деньги на «игроизациях» (Super Mario Bros., Street Fighter, Double Dragon) неизменно заканчивались потерей миллионов долларов. Андерсон же не сплоховал и с «Обителью зла».

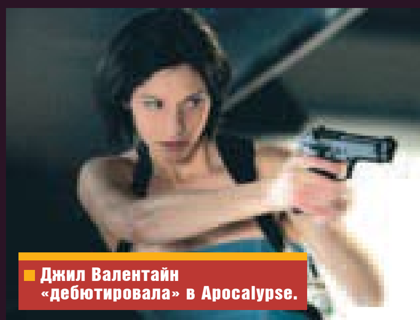
Секретный эксперимент. Смертельный вирус. Попкорн на коленях.

RESIDENT EVIL В КИНОЗАЛЕ





Элис знает толк в оружии.



Джил Валентайн «дебютировала» в Apocalypse.



Первый кадр из Resident Evil: Extinction.

RESIDENT EVIL

Пол Андерсон здорово переиначил сюжет игры. Знаменитой Джил Валентайн в фильме нет и в помине. Славный городок Раккун-Сити показан лишь в самом конце картины, да и то мимолетом. Особняк в лесу совсем не похож на жуткий дом из первой части игровой серии.

Фильм был снят в Великобритании и Германии на деньги европейских продюсеров. Из-за среднего по сегодняшним меркам бюджета (40 миллионов долларов) в актерском составе Resident Evil нет больших звезд. Даже исполнительница главной роли **Милла Йовович** (Milla Jovovich), которую, видимо из-за ее украинских корней, так любят в России, вовсе не являлась гарантом прибыльности картины – не суперзвезда, все-таки...

Суть фильма раскрывает его рекламный слоган: «Секретный эксперимент. Смертельный вирус. Фатальная ошибка». Йовович досталась роль Элис, сотрудницы службы охраны международной корпорации «Амбрелла». Вместе со спецотрядом S.T.A.R.S. она пробирается вглубь секретной лаборатории «Улей», которая принадлежит ее могущественному работодателю. Зачем? Взбунтовался суперкомпьютер «Красная королева», выпустив на свободу смертельный Ти-вирус, а бывшие научные сотрудники превратились в зомби. И если раньше их волновал ход опытов, то теперь заботит лишь одна мысль – кем бы перекусить. Задача S.T.A.R.S. – вырубить взбесившуюся технику и не дать вирусу распространиться за пределы лаборатории.

Премьера «Обители зла» состоялась 15 марта 2002 года. Общие сборы в США составили около 40 миллионов долларов, а международный прокат принес еще 102 миллиона. В целом, фильм удался и понравился и геймерам, и любителям боевиков. В нем есть интрига и много экшена. Сцена с лазерной ловушкой – безоговорочные пять баллов. Разработчики из компании **Capcom** настолько вдохновились ей, что включили подобную в ***Resident Evil 4***.

RESIDENT EVIL: APOCALYPSE

Сиквел «Обители зла» – **Apocalypse** – примечателен, прежде всего, первым появлением на большом экране Джил Валентайн. Первоначально Пол Андерсон выбрал на ее роль **Наташу Хенстридж** (Natasha Henstridge), известную по фильму «Особь», но она отказалась. И мисс Валентайн в итоге сыграла малоизвестная актриса **Сиенна Гиллори** (Sienna Guillory). Впрочем, ее роль, скорее, вспомогательная – в сиквеле по-прежнему «звездила» Милла Йовович.

В Apocalypse Ти-вирус вырывается на улицы Раккун-Сити, и в городе, ясное дело, становится немного... кхм-м-м... неуютно. Власти пытаются перекрыть все входы и выходы. Зомби ликуют – им как будто организовали фуршет. Джил Валентайн, ранее служившая в отряде S.T.A.R.S., пытается спасти как можно больше жизней, но сама оказывается в смертельной опасности. К счастью, на горизонте появляется Элис, которая крута до неприличия, и быстренько разбирается с Немезисом, монстроподобным биооружием, созданным учеными корпорации «Амбрелла».

«Апокалипсис» сняли в Канаде за 43 миллиона долларов. Из-за сильной занятости на съемках «Чужого против хищника» Пол Андерсон ограничился написанием сценария, а режиссерское кресло занял **Александр Витт** (Alexander Witt). Сиквел Resident Evil имел еще больший успех в прокате, чем первая «Обитель зла». Фильм собрал 51 миллион в Америке и 129 миллионов – по миру. Стало ясно: третьей части – быть!



Так выглядела Валентайн в игре Resident Evil 3.

RESIDENT EVIL: EXTINCTION

Третья часть сериала «Милла и зомби» сначала была известна под названием **Afterlife**, однако впоследствии от него решили отказаться. Теперь картина носит название **Resident Evil: Extinction** (то бишь «Вымирание»). Оно и не удивительно – несмотря на то что в финале Apocalypse Раккун-Сити уничтожили ядерным ударом, Ти-вирус распространился по всей планете, и остановить его, кажется, уже невозможно. Основные события фильма развернутся в окрестностях Лас-Вегаса. Тяжеловооруженный конвой беженцев пересекает пустыню Невада на пути к более-менее безопасной Аляске.

Однако тихо и мирно добраться до убежища, разумеется, не удастся. Поговаривают, что сюжет частично связан с событиями находящейся сейчас в разработке игры ***Resident Evil 5***. Сценарий фильма сочинил Пол Андерсон. Съемками, которые стартовали в мае в Мексике, заправляет режиссер «Горца» **Рассел Мулкахи** (Russell Mulcahy), а в главной роли, разумеется, Милла. Помимо Йовович и Гиллори, в Extinction появится американская певица **Ашанти** (Ashanty). Ей досталась роль медсестры Бетти. Кстати, буквально на днях стала известна дата премьеры Resident Evil: Extinction – 7 сентября 2007 года.

RESIDENT EVIL 4

Четвертая часть Resident Evil, как и предыдущие, будет снята немецкой кинокомпанией **Constantin Films**, а мировым дистрибьютором вновь выступит Sony. По слухам, зомби-эпопея завершится там, откуда пришла культовая игра – в Японии. Пол Андерсон уже согласился написать сценарий фильма. Однако не жди премьеры раньше 2009 года. Милла Йовович – для тех, кто не в курсе, жена Андерсона – конечно же, вновь заполучит главную роль. Поговаривают, что в фильме также появится... **Том Круз** (Tom Cruise). Зачем – никто не знает. Наверное, перепутал Resident Evil 4 с четвертой частью боевика «Миссия невыполнима».

ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ?

1. **Заполнить купон и квитанцию**
2. **Перечислить стоимость подписки через Сбербанк**
3. **Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:**

- по электронной почте: subscribe@glc.ru;
- по факсу: 8.495.780.88.24
- по адресу: 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября.

По всем вопросам, связанным с подпиской, звоните по бесплатным телефонам:
8-495-935-70-34 (для москвичей) и **8-800-200-3-999** (для регионов и абонентов МТС, БиЛайн, Мегафон).
Все вопросы по подписке можно присылать на адрес: info@glc.ru

Стоимость заказа:

780р — за 6 месяцев

1500р — за 12 месяцев

ПОДПИСКА ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ

www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Прошу оформить подписку на:

☐ на журнал PC ИГРЫ + DVD

на ☐ месяцев

начиная с ______________________ 2006г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес

☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ______________________

дата рожд. ☐☐. ☐☐. ☐☐ г.
день месяц год

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ______________________

область/край ______________________

город ______________________

улица ______________________

дом ______________ корпус ______________

квартира/офис ______________________

телефон (______) ______________________
код

e-mail ______________________

сумма оплаты ______________________

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО ММБ

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « PC ИГРЫ + DVD »	
с ______ 2006г. (месяц)	

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО ММБ

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

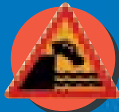
Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « PC ИГРЫ + DVD »	
с ______ 2006г. (месяц)	

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир



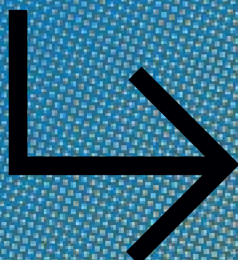





ВЕЛИКИЕ ИГРОВЫЕ СЕРИИ







Текст: Роман Епишин, Иван Закалинский, Иван Гусев, Елена Бологова, Артем Степаненко, Сергей Еркин

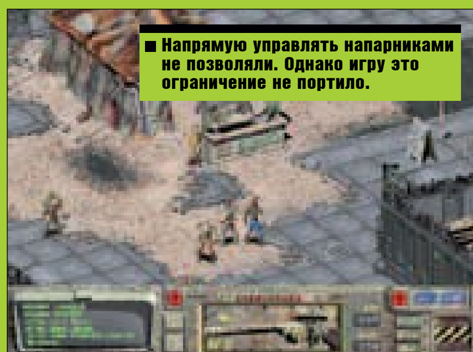
Кинематограф давно оценил экономическую выгоду многосерийных фильмов. Формула успеха проста: популярную кинокартину отправляют «в производство» и штампуют продолжения, не особо заботясь об их качестве. Конечно, рано или поздно зритель раскусит обман и перестанет покупаться на раскрученный брэнд, но к этому времени в карманах создателей сериала осядет уже немало банкнот. К сожалению, индустрия электронных развлечений заимствовала у Голливуда не только интересные приемы режиссуры и операторские трюки, но и грязные маркетинговые приемчики. Впрочем, это вовсе не означает, что абсолютно каждая серия от эпизода к эпизоду теряет свою привлекательность. Пожалуй, исключений в игровой сфере даже на порядок больше, чем в кинематографе. Мы предлагаем тебе вспомнить о грандиозных успехах и оглушительных провалах самых известных интерактивных сериалов, а заодно узнать, чем занимаются их авторы сегодня. Возможно, прочитав эту статью, ты смахнешь пыль со старых дисков и еще раз погрузишься с головой в уже подзабытые миры или исследуешь знаменитые, но пока незнакомые тебе вселенные...

ROLE-PLAYING GAME


■ Fallout Tactics не оправдала ожидания фанатов.




■ В Fallout не было «мертвых» городов. Постапокалиптическая жизнь бурлила в каждой «дыре»!

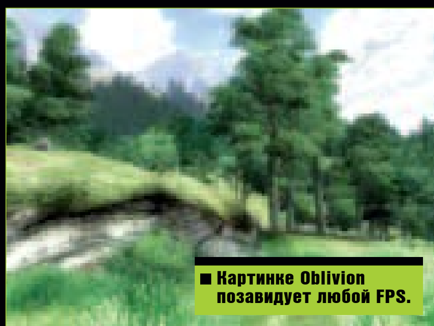

■ Напрямую управлять напарниками не позволяли. Однако игру это ограничение не портило.

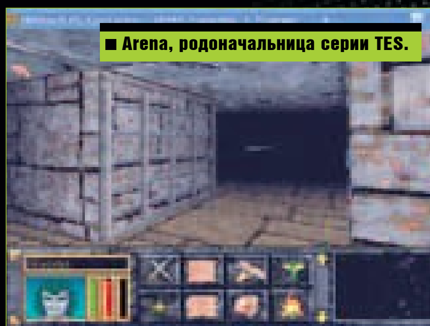
FALLOUT	THE ELDER SCROLLS	MIGHT AND MAGIC
Fallout: A Post-Nuclear Role-Playing Game (1997)	The Elder Scrolls Chapter One: Arena (1994)	Might and Magic, Book I: Secret of the Inner Sanctum (1987)
Fallout 2 (1998)	The Elder Scrolls Chapter Two: Daggerfall (1996)	Might and Magic, Book II: Gates to the Other World (1989)
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel (2001)	An Elder Scrolls Legend: Battlespire (1997)	Might and Magic 3: The Isles of Terra (1991)
Fallout 3 (2007)*	The Elder Scrolls Adventures: Redguard (1998)	Might and Magic 4: Clouds of Xeen (1992)
	The Elder Scrolls 3: Morrowind (2002)	Might and Magic 5: Darkside of Xeen (1993)
	The Elder Scrolls 3: Tribunal (2002)	Might and Magic 6: The Mandate of Heaven (1998)
	The Elder Scrolls 3: Bloodmoon (2003)	Might and Magic 7: For Blood and Honor (1998)
	The Elder Scrolls 4: Oblivion (2006)	Crusaders of Might and Magic (1999)
		Might and Magic 8: Day of the Destroyer (2000)
		Legends of Might and Magic (2001)
		Might and Magic 9: Writ of Fate (2002)
		Dark Messiah of Might and Magic (2006)



FALLOUT

Fallout, как много в этом звуке... В 1997-м году компания **Interplay** выпустила ***Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game*** – RPG всех времен и народов. Каждый раз, начиная постапокалиптическое путешествие новым героем, мы играли, захлебываясь от восторга, словно впервые. Первые две части игры воспроизвели мир, переживший ядерную катастрофу. На обломках гибнущей цивилизации зародилась новая жизнь... Выжженные солнцем и огнем ядерных бомб пространства нельзя было назвать красивыми, но они странным образом привлекали поклонников ролевых игр. Удачная ролевая система SPECIAL и занимательные пошаговые бои сочетались в Fallout с великолепным сюжетом, оригинальными диалогами и колоритными пер-


■ Картинке Oblivion позавидует любой FPS.


■ Arena, родоначальница серии TES.


■ Morrowind вернул нам веру в славное имя The Elder Scrolls.

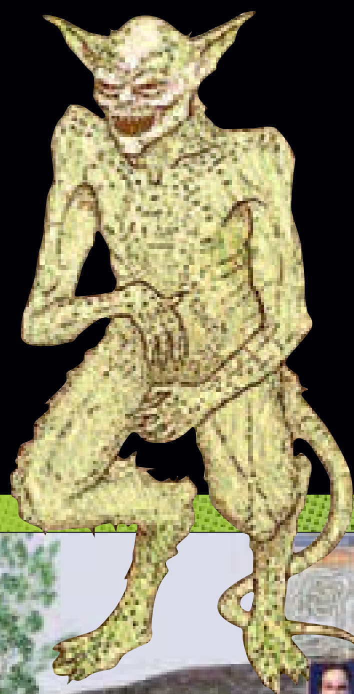
сонажами. Разработчики не стеснялись кровавых сцен и не скупились на крепкие выражения. Ролевики довольно быстро признали Fallout классикой жанра. Правда, на продажи это не шибко-то повлияло: обе части проекта еле-еле окупились. Помимо RPG в серию вошла одна не особо удачная тактическая игра и совсем уж никчемный консольный шутер. Третью часть великого сериала разработчики доделать так и не сумели: **Black Isle Studios** прекратила существование незадолго до предполагаемого выхода демоверсии. Однако будущее Fallout не так уж мрачно: компания **Bethesda** выкупила права на серию и, вполне вероятно, уже занимается созданием долгожданного сиквела. Скрестим пальцы и будем надеяться, что сотрудники компании смогут сохранить дух оригинальной «Post-Nuclear Role Playing Game».

THE ELDER SCROLLS

Свобода – главное достоинство всех эпизодов ***The Elder Scrolls***. Начиная с первой части – ***Arena –*** и вплоть до последней – ***Oblivion –*** разработчики баловали нас редкой для компьютерных игр вседозволенностью. Никаких уровней, никаких закрытых областей. Все дороги и узкие тропы лежали перед путешественниками, как на ладони: хочешь – выполняй задания, хочешь – отправляйся пешком на край света, ограничений почти не существовало. Если в иных RPG имелись лишь ответвления от основной сюжетной линии, то в лучших эпизодах The Elder Scrolls «главный квест» был лишь одним из многих равноценных заданий. Конечно, не все проекты TES можно считать удачными. Те же ***Redguard*** и ***Battlespire*** несколько подмочили репутацию успешного брэнда. Впрочем, сейчас о них мало кто вспоминает. The Elder Scrolls обычно ассоциируется с такими шедеврами, как ***Daggerfall***, ***Morrowind*** и Oblivion. Последняя небезосновательно претендует на звание лучшей RPG 2006-го года, да и приз за лучшую графику может отхватить. Разродившись последним эпизодом, **Bethesda** решила взять таймаут – о продолжении речи пока не идет. Но, сдается нам, в недрах студии уже вынашиваются планы по развитию серии.

MIGHTANDMAGIC

Первые части сериала ***Might and Magic*** было не так-то просто отличить от популярной в ту пору (конец 80-х годов XX века) RPG ***Bard's Tale***. Однако разработчикам потребовалась всего пара эпизодов, чтобы создать действительно оригинальный проект. Игрок управлял командой персонажей, которые странствовали по необъятным просторам Might and Magic и, как водится, спасали мир от масштабных катаклизмов. Как и во многих RPG старой школы, упор был сделан на развитие героев и экшен, а не, скажем, на диалоги, но игру это не портило. Помимо отличной ролевой системы, проект выделялся уникальным сюжетом, в котором фэнтези переплелось с научной фантастикой. В Might and Magic нашлось место и мечам, и файерболам, и бластерам, и космическим кораблям! Расцвет серии пришелся на пятую, шестую и седьмую части. Восьмой эпизод поклонники приняли весьма прохладно, а девятая часть, которая должна была перенести серию в 3D, откровенно провалилась. Might and Magic X появиться уже не успела: студия **New World Computing** и издательство **3DO**, на протяжении многих лет развивавшие серию, разорились. Прославленный брэнд выкупила **Ubisoft**, тут же запустившая в производство экшен во вселенной Might and Magic. Попытки превратить легендарную RPG в FPS предпринимались еще умельцами из New World Computing, однако успехом они не увенчались. Впрочем, ***Dark Messiah of Might and Magic*** производства Ubisoft уже сейчас выглядит бодрячком, шансы на успех проекта велики.




■ Legends of Might and Magic – неудачная попытка создать шутер по мотивам ролевой вселенной.


■ Трехмерная Might and Magic IX выглядела хуже предыдущих частей, щеголявших спрайтовой графикой.

FIRST-PERSON SHOOTER


В основе Doom и Doom II лежит идея борьбы человека с исчадиями Ада.


В Doom 3 мы тоже сражаемся с демонами, но в основном на Марсе.


Игра Doom 3: Resurrection of Evil оказалась бестолковым дополнением.

DOOM	UNREAL	HALF-LIFE
Doom (1993)	Unreal (1998)	Half-Life (1998)
Doom II: Hell on Earth (1994)	Unreal: Return to Na Pali (1999)	Half-Life: Opposing Force (1999)
Doom 3 (2004)	Unreal 2: The Awakening (2003)	Half-Life: Blue Shift (2001)
Doom 3: Resurrection of Evil (2005)	Unreal Tournament (1999)	Half-Life 2 (2004)
	Unreal Tournament 2003 (2002)	Half-Life 2: Episode One (2006)
	Unreal Tournament 2004 (2004)	Half-Life 2: Episode Two (конец 2006)
	Unreal Tournament 2007 (2007)	Half-Life 2: Episode Three (2007)

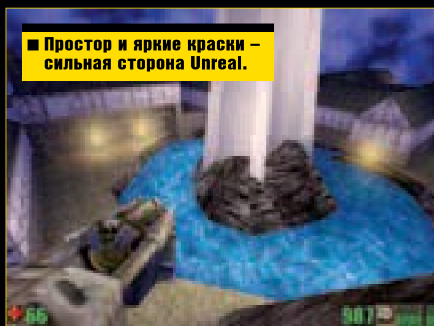


DOOM

Вряд ли на этой планете найдется хотя бы один человек, увлеченный играми и при этом не слышавший о ***Doom***, студии **id Software** и ее основателе **Джоне Кармаке** (John Carmack). Значение первой части серии трудно переоценить: игра придала жанру First-Person Shooter тот вид, который он сохраняет и по сей день. В Doom безымянный десантник крошил кровожадных монстров, преследуя великую цель – добраться до двери с надписью «Exit» («Выход»). Именно в Doom автоматы и пистолеты, поступавшие в распоряжение героя, начали нумероваться цифрами от «1» до «0», причем к «нолику» привязывалась легендарная BFG, чье имя давно стало нарицательным. В подавляющем большинстве шутеров от первого лица ее место занимает огромная пушка чудовищной мощи. Первые две части вышли с интервалом в один год, а вот третьего пришествия легенды пришлось ждать долгих десять лет, и, сказать по правде, за такой срок можно было соорудить что-нибудь более оригинальное. Третью часть серии id снабдила свежим, действительно качественным графическим движком и приправила неплохим сюжетом, однако чрезмерно консервативный геймплей не позволяет назвать ***Doom 3*** шедевром. Бродить по темным коридорам в двух первых эпизодах было интересно, поскольку ничего подобного ранее никто не видел. Заниматься тем же самым в XXI веке, когда магазинные полки ломятся от разномастных FPS, прямо скажем, скучновато. Ставка на классический игровой процесс не оправдалась, и звездочка Doom закатилась. Но мы верим, что великий шутер еще рано списывать со счетов.

UNREAL

В отличие от кудесников из id Software, мастерам из **Epic Games** (в девичестве **Epic MegaGames**) удалось встряхнуть игровой мир дважды, поскольку их сериал ***Unreal*** включает в себя две линии проектов. В сюжетную ветвь входит Unreal, дополнение ***Unreal: Return to Na Pali*** и полноценный сиквел ***Unreal 2: The Awakening***. Оригинальная Unreal поразила общественность, в первую очередь, графикой. Множество источников цветного освещения и огромные открытые пространства резко контрастировали с мрачными коридорами Doom. Игра одной из пер-


■ Простор и яркие краски – сильная сторона Unreal.


■ Сиквел Unreal журналисты и поклонники серии признали не очень-то удачным.


■ Будущее в облике UT 2007 представляется, как минимум, занятным.

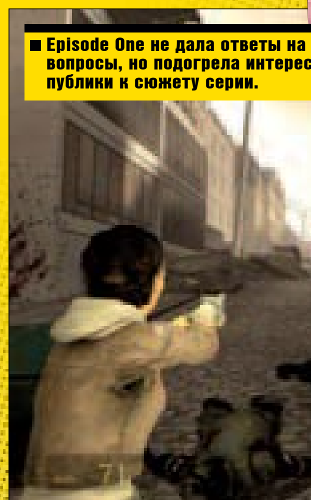
вых продемонстрировала возможности трехмерных ускорителей и ознаменовала начало новой эры в жанре FPS и игровой индустрии в целом. Не менее примечателен оказался и искусственный интеллект противников. В отличие от монстров из Doom и ему подобных проектов, местные чудовища демонстрировали отличную сообразительность и невероятную подвижность. AI, созданный программистами Epic Games, надолго стал эталоном для других разработчиков. Кроме того, родоначальница серии явила миру весьма оригинальный сюжет и необычного главного героя. Им, вопреки традициям, оказался не бравый парень, олицетворяющий мировую справедливость, а обыкновенный уголовник, вынужденный выживать в условиях чужой планеты. Unreal: Return to Na Pali оснастили еще более совершенным AI. Мы сражались с бойцами спецназа, которые умело прятались от «пуль», кувыркались и даже подбирали аптечки! А вот Unreal 2: The Awakening совсем не вписалась в концепцию серии: вероятно, сказалось участие в разработке сторонней студии – **Legend Entertainment Company**. Пытаясь идти в ногу со временем, создатели не смогли сохранить дух Unreal. Поэтому сиквел с оригиналом связывают лишь эпизодически мелькающие скарджи, основные враги главного героя из первой части. Вторая ветвь серии – это ***Unreal Tournament***, шутер от первого лица, ориентированный исключительно на многопользовательские сражения. Если сюжетная линия Unreal сошла на нет, то дела у Unreal Tournament идут в гору: каждый новый эпизод привносит в серию что-то действительно оригинальное, например, транспортные средства и сражения в космосе.

HALF-LIFE

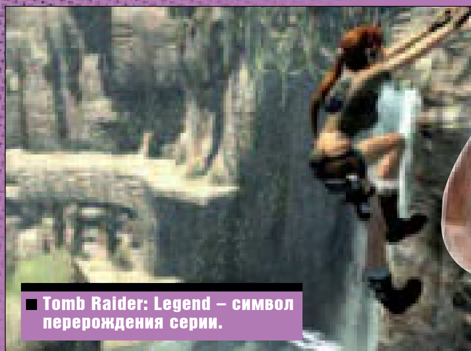
В первых двух частях Doom сценарий отсутствовал как таковой, разработчики Unreal сделали успешные, но еще робкие шаги в направлении сюжета, а вот ***Half-Life*** от студии **Valve** оказалась настоящим интерактивным триллером. По сути, та же, что в Doom, беготня по коридорам воспринималась совершенно иначе благодаря четкой мотивации действий и захватывающей интриге. Оригинальная игра и два адд-она – ***Half-Life: Opposing Force*** и ***Half-Life: Blue Shift*** (их делала уже не Valve, а **Gearbox Software**) – забросили нас в агонизирующий исследовательский комплекс Black Mesa. Лаборатории подверглись атаке пришельцев из соседнего измерения. Ученый Гордон Фримен, главный герой Half-Life, с оружием в руках решил защищать свою жизнь, попутно выясняя, что же стряслось с этим миром. В центре событий Opposing Force оказался уже другой персонаж – боец спецназа Шепард, отправленный в Black Mesa ликвидировать выживших ученых как нежелательных свидетелей. В Blue Shift игрок оказался в шкуре простого охранника Барни, стремившегося лишь выжить и сбежать из проклятого места. История получила блестящее продолжение в ***Half-Life 2*** (в дело снова вступила Valve), причем сиквел, помимо захватывающего сюжета, щеголял еще и революционным движком нового поколения. Именно Half-Life 2 предельно сблизила виртуальную физику с реальной. Вместо Half-Life 3 разработчики решили выдать на-гора три коротких, но емких эпизода. ***Half-Life 2: Episode One*** успешно дебютировал в июне, а до конца года ожидается появление ***Half-Life 2: Episode Two***. Таким образом, серия, основанная еще в 1998-м, по сей день находится на пике популярности и не собирается на покой.

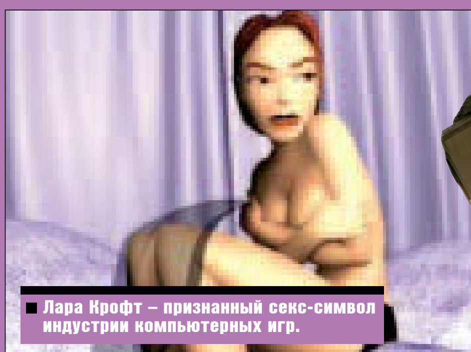


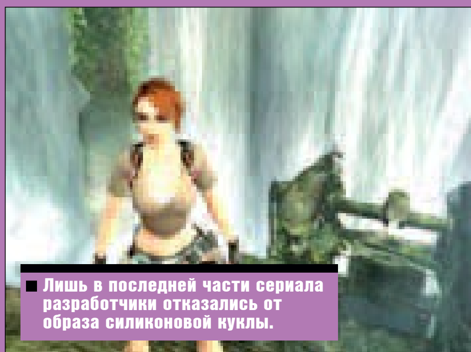

■ Кровь в Half-Life очень реалистична.


■ Episode One не дала ответы на вопросы, но подогрела интерес публики к сюжету серии.

ACTION


Tomb Raider: Legend – символ перерождения серии.


Лара Крофт – признанный секс-символ индустрии компьютерных игр.


Лишь в последней части сериала разработчики отказались от образа силиконовой куклы.



TOMB RAIDER	PRINCE OF PERSIA	GRAND THEFT AUTO
Tomb Raider (1996)	Prince of Persia (1989)	Grand Theft Auto (1997)
Tomb Raider 2 (1997)	Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame (1993)	Grand Theft Auto Mission Pack: London 1969 (1999)
Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft (1998)	Prince of Persia 3D (1999)	Grand Theft Auto 2 (1999)
Tomb Raider 4: The Last Revelation (1999)	Prince of Persia: The Sands of Time (2003)	Grand Theft Auto 3 (2002)
Tomb Raider Chronicles (2000)	Prince of Persia: Warrior Within (2004)	Grand Theft Auto: Vice City (2003)
Tomb Raider: The Angel of Darkness (2003)	Prince of Persia: The Two Thrones (2005)	Grand Theft Auto: Vice City (2005)
Tomb Raider: Legend (2006)		

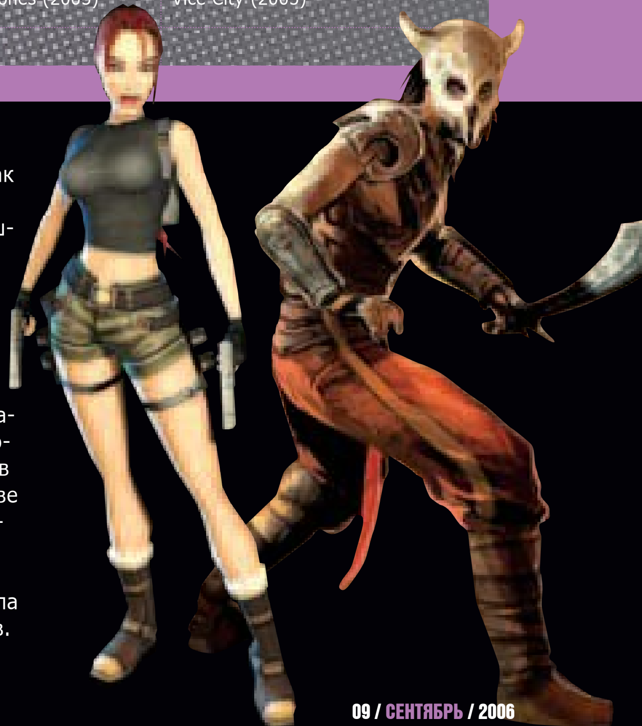
TOMB RAIDER

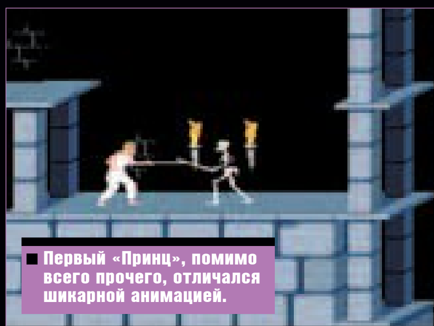
У серии ***Tomb Raider*** нелегкая судьба. Игра отлично стартовала: героиня грудью прокладывала путь к сердцам геймеров, попутно отстреливая диких зверей и разыскивая легендарные артефакты. Главным достижением разработчиков стал необычайно сексуальный образ Лары Крофт, ведь до выхода Tomb Raider любители жанра зачастую управляли здоровенными хмурыми мужиками. К сожалению, ошеломительный успех первой части расслабил разработчиков. Они начали штамповать продолжения точно на конвейере.

От эпизода к эпизоду геймплей становился все скучнее, зато грудь Лары росла, как на дрожжах. Но одного бюста оказалось мало, и до недавнего времени серия стремительно теряла поклонников. Но стоило выйти ***Tomb Raider: Legend,*** как все изменилось. Из силиконовой куклы Лара превратилась в нормальную девушку; здорово преобразился игровой процесс. Надеемся, на достигнутом авторы не остановятся.

PRINCE OF PERSIA

Подумать только, легендарный Принц завоевал любовь игроков еще в 1989-м году, представ в облике босоногого юноши в двухмерной аркаде ***Prince of Persia***. Две части романтичного приключения в восточном стиле удались на «ура», но сделать игру трехмерной так и не удалось. ***Prince of Persia 3D*** серьезно пострадала от многочисленных недоработок и багов.




Первый «Принц», помимо всего прочего, отличался шикарной анимацией.


Two Thrones стала нечто средним между Sands of Time и Warrior Within.


Prince of Persia 3D не могла похвастаться хорошей картинкой.

Второе рождение Принца состоялось уже в XXI веке. Разработчики ***Prince of Persia: The Sands of Time*** поставили как раз на восточную романтику и дух сказок «Тысячи и одной ночи». Статный воин, прекрасно владеющий своим телом, оружием и даже временем, мастерски разделывался с врагами, выкидывая такие акробатические коленца, что только дух захватывало. Фанаты серии по достоинству оценили проект, признав в нем истинного наследника традиций Prince of Persia.

Во второй части – ***Prince of Persia: Warrior Within*** – разработчики решили поэкспериментировать со стилем, чем и насолили многим фанатам. Возмужавший герой, суровые схватки, «тяжелый металл», играющий в главном меню, превратили игру из захватывающего приключения в жестокий боевик. Серию спас третий эпизод – ***Prince of Persia: Two Thrones***. Создатели изящно совместили волшебство оригинала с мрачной реальностью сиквела, добавили еще больше акробатических движений и зрелищных боев. Вернув свое доброе имя, Принц временно удалился со сцены. **Ubisoft**, обладающая правами на марку Prince of Persia, переключилась на другой экшен-проект – ***Assassin's Creed***, первая информация о котором представлена в рубрике **«В ожидании хита»**.

GRAND THEFT AUTO

Еще в старом, двухмерном облике ***Grand Theft Auto*** бередила умы. Причиной тому была необыкновенная свобода действий. Главный герой мог сесть за руль любой машины и устроить настоящий беспредел со стрельбой и размазанными по дороге пешеходами. Разработчики сами подталкивали персонажа к преступлениям, выдавая деньги за взорванные машины и убитых людей. Борцы за нравственность негодовали. После первой части последовал стильный адд-он ***Grand Theft Auto: London 1969***, поведавший о нелегкой жизни гангстеров конца 60-х, а затем и сиквел с улучшенной графикой и занятными нововведениями в геймплее.

Однако настоящим прорывом стала ***Grand Theft Auto III***, игра во всех смыслах революционная. С переходом в 3D серия здорово преобразилась: более красивого города мы еще не видели! Продолжение ***Grand Theft Auto: Vice City*** еще выше подняло планку качества, познакомив игроков с недалекими восьмидесятыми. Наконец, за Vice City последовала ***Grand Theft Auto: San Andreas***, которую заслуженно считают лучшим эпизодом серии. Минимальное количество нововведений в геймплее с лихвой компенсировалось размерами виртуального мира и мелкими, но приятными дизайнерскими находками, вроде незатейливой ролевой системы.

Между тем, разработчики и не думают останавливаться на достигнутом. Работа над четвертой частью идет полным ходом (правда, пока она анонсирована лишь на Xbox 360 и PlayStation 3), а счастливые обладатели консолей Sony PSP и PS2 осваивают ***Grand Theft Auto: Liberty City Stories***. Словом, сериал живет и процветает, да и с рекламой трудностей нет – разработчиков регулярно таскают в суд, а потом поносят в газетах. Западным моралистам не по нраву свобода и вседозволенность мира GTA.



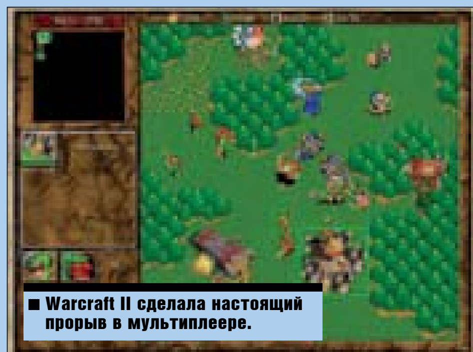

Разве могли мы подумать, что эта игра станет трехмерной?


Vice City порадовала необычным стилем.

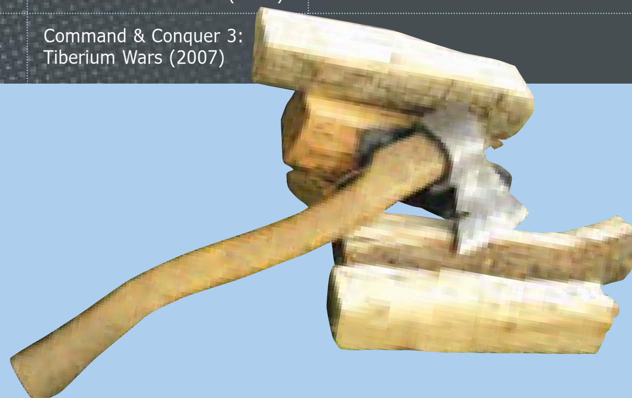
REAL-TIME STRATEGY


Warcraft III оказалась весьма симпатичной.


Оригинальную Warcraft полностью озвучил один человек!


Warcraft II сделала настоящий прорыв в мультиплеере.

WARCRAFT	COMMAND AND CONQUER	AGE OF EMPIRES
Warcraft: Orcs and Humans (1994)	Command & Conquer (1995)	Age of Empires (1997)
Warcraft 2: Tides of Darkness (1995)	Command & Conquer: The Covert Operations (1996)	Age of Empires: The Rise of Rome (1998)
Warcraft 2: Beyond the Dark Portal (1996)	Command & Conquer: Red Alert (1996)	Age of Empires 2: Age of Kings (1999)
Warcraft 3: Reign of Chaos (2002)	Command & Conquer: Red Alert – Counterstrike (1997)	Age of Empires 2: The Conquerors (2000)
Warcraft 3: The Frozen Throne (2003)	Command & Conquer: Red Alert – The Aftermath (1997)	Age of Mythology (2002)
World of Warcraft (2004)	Command & Conquer: Tiberian Sun (1999)	Age of Mythology: The Titans (2003)
	Command & Conquer: Tiberian Sun – Firestorm (2000)	Age of Empires 3 (2005)
	Command & Conquer: Red Alert 2 (2000)	Age of Empires 3: The WarChiefs (2006)
	Command & Conquer: Yuri's Revenge (2001)	
	Command & Conquer: Renegade (2002)	
	Command & Conquer: Generals (2003)	
	Command & Conquer: Generals – Zero Hour (2003)	
	Command & Conquer 3: Tiberium Wars (2007)	



WARCRAFT

Начиналось все с фэнтезийной стратегии, на протяжении двух эпизодов которой люди и орки воевали друг с другом, вовлекая в противостояние эльфов, гномов, троллей и огров. Первая часть серии не произвела фурора. Зато вторую заслуженно вписали в анналы игровой истории. ***Warcraft II*** явила на редкость удачный баланс сил и продемонстрировала яркий, запоминающийся сказочный мир. К тому же игра едва ли не первой в жанре представила отличный мультиплеер – на просторах Battle.net, сетевой службы **Blizzard**, до сих пор кипят сражения в Warcraft II.

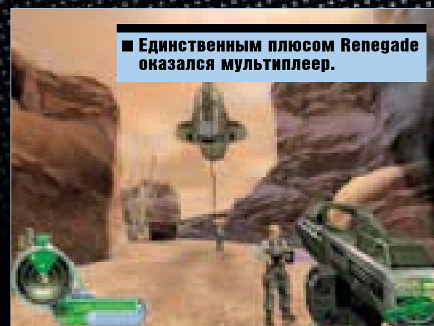
Warcraft III: Reign of Chaos разрабатывалась долгие шесть лет, причем поклонникам серии пришлось изрядно понервничать в этот период. Blizzard сначала решила отойти от канонов классической стратегии и смешать элементы RTS и RPG. К счастью, гейм-дизайнеры одумались: Warcraft III получилась, в первую очередь, стратегией, пусть и «украшенной» ролевыми элементами. Фанаты приняли проект с распростертыми объятиями. Да и могло ли быть иначе? Лихо закрученный сюжет с тремя непохожими друг на друга сторонами, потрясающие видеоролики между миссиями и традиционно «сильный» мультиплеер, обеспечивший игре место во всех киберспортивных турнирах, достойны самой высокой оценки. Впрочем, от «ролевых» амбиций студия не отказалась и прыгнула «с места в карьер»: от стратегий к сетевой RPG. ***World of Warcraft*** властвует умами миллионов и не собирается сдавать позиции. А вот о новом стратегическом эпизоде пока ничего не слышно.

COMMAND AND CONQUER

Command & Conquer – классическая RTS, продолжившая традиции нетленной ***Dune 2***. Славу и любовь играм серии обеспечили примерно те же качества, что и стратегиям от Blizzard: тонко сбалансированный геймплей, «отполированный» до блеска мультиплеер и неординарный сюжет, подкрепленный полноэкранным видео. Только если Warcraft заняла фэнтезийную нишу, Command & Conquer ударилась в фантастику, что позволило двум сериям успешно сосуществовать на протяжении многих лет. Размах сценаристов **Westwood**, умуд-


■ В Red Alert 2 мы весело рушили памятники культуры США.


■ Tiberian Sun приняли прохладно: от игры ждали большего.

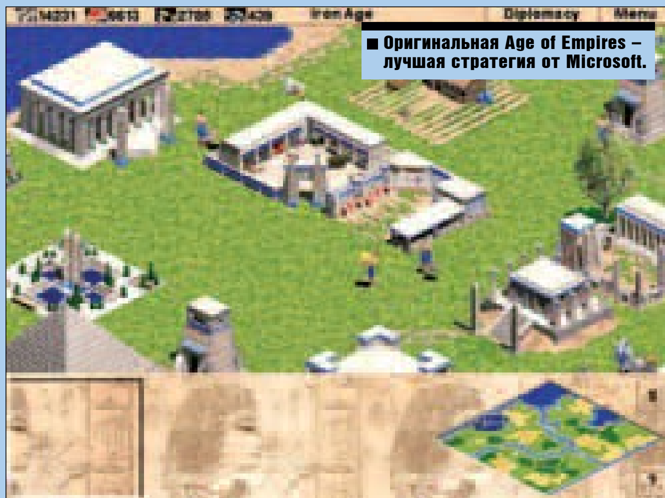

■ Единственным плюсом Renegade оказался мультиплеер.

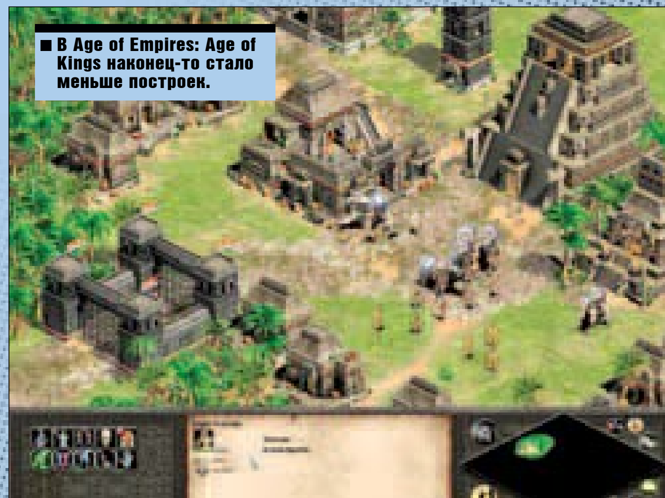
рившихся совместить в одной игре кровопролитные войны будущего и не менее жестокие сражения альтернативного прошлого, впечатляет. После закрытия студии свою лепту в развитие серии внесла **Electronic Arts**. Она добавила к красноармейцам (***Command & Conquer: Red Alert***) и футуристичной пехоте (***Command & Conquer: Tiberium Sun***) совершенно, казалось бы, неуместных восточных террористов (***Command & Conquer: Generals***). Впрочем, «генералы» с дополнением ***Command & Conquer: Generals – Zero Hour*** оказались тупиковой ветвью в эволюции серии, как и экшен-проект ***Command & Conquer: Renegade***, сиквел которой успешно «похоронили» уже на стадии разработки. Сейчас лос-анджелесское подразделение EA вернулось к основной, «тибериумной» линии – в следующем году все мы с нетерпением ждем дебюта ***Command & Conquer 3: Tiberium Wars***. Ажиотаж вокруг ожившей легенды соответствующий – читай спецматериал по истории вселенной C&C в этом номере.

AGE OF EMPIRES

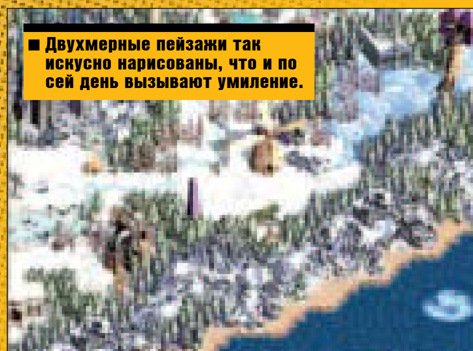
Первый эпизод ***Age of Empires*** обеспечил компании **Microsoft** грандиозный успех на игровом рынке. Компания выступила издателем эпохальной во всех смыслах стратегии. Удивительно красивая для своего времени (родоначальница серии «дебютировала» в 1997-м) RTS столкнула в бою великие цивилизации древности. Все народы щеголяли уникальными солдатами, будто сошедшими со страниц учебников истории. Впечатления усиливались «эпохальной» системой развития, при которой каждый следующий век приносил новые технологии. На наших глазах подопечное племя проходило путь от темного первобытного строя до настоящей цивилизации с осадными орудиями и алхимией. Вторая часть развила успех серии, а вот с третьей разработчики решили повременить. Вместо нее свет увидела ***Age of Mythology***, основанная на древних мифах. В сражения, помимо исторически достоверных войск, вступили сказочные чудовища из эпосов разных народов. Таки вернувшись к традиционному «псевдоисторическому» геймплею в третьей части, **Ensemble Studios** (создательница всех эпизодов серии), к сожалению, триумфа не добилась. Очень качественная RTS поблекла на фоне себе подобных. Тем не менее, разработчики не унывают и в поте лица трудятся над дополнением ***Age of Empires III: The WarChiefs***. А там, глядишь, и до четвертой части рукой подать...



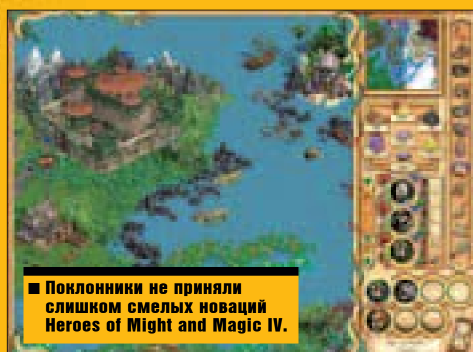

■ Оригинальная Age of Empires – лучшая стратегия от Microsoft.

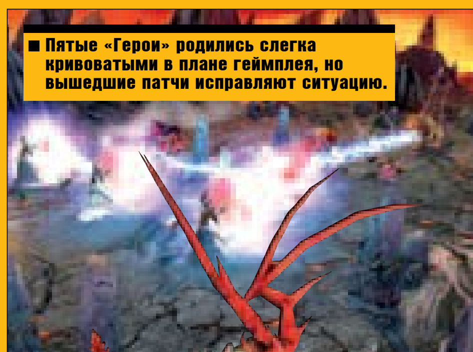

■ В Age of Empires: Age of Kings наконец-то стало меньше построек.

TURN-BASED STRATEGY


■ Двухмерные пейзажи так искусно нарисованы, что и по сей день вызывают умиление.




■ Поклонники не приняли слишком смелых новаций Heroes of Might and Magic IV.


■ Пятые «Герои» родились слегка кривоватыми в плане геймплея, но вышедшие патчи исправляют ситуацию.

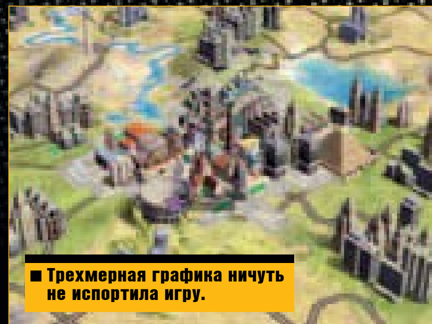
HEROES OF MIGHT AND MAGIC	SID MEIER'S CIVILIZATION	JAGGED ALLIANCE
Heroes of Might and Magic (1995)	Sid Meier's Civilization (1991)	Jagged Alliance (1995)
Heroes of Might and Magic 2: The Succession Wars (1996)	Sid Meier's Civilization 2 (1996)	Jagged Alliance: Deadly Games (1996)
Heroes of Might and Magic 2: The Price of Loyalty (1997)	Civilization 2: Conflicts in Civilization (1997)	Jagged Alliance 2 (1999)
Heroes of Might and Magic 3: The Restoration of Erathia (1999)	Civilization 2: Fantastic Worlds Scenarios (1997)	Jagged Alliance 2: Unfinished Business (2000)
Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade (1999)	Civilization 2: Multiplayer Gold Edition (1998)	Jagged Alliance 2 Gold Pack (2002)
Heroes of Might and Magic 3: The Shadow of Death (2000)	Civilization 2: Test of Time (1999)	Jagged Alliance 2: Wildfire (2004)
Heroes of Might and Magic 4 (2002)	Sid Meier's Civilization 3 (2001)	Jagged Alliance 3D (2006)
Heroes of Might and Magic 4: The Gathering Storm (2002)	Civilization 3: Play the World (2002)	
Heroes of Might and Magic 4: Winds of War (2003)	Civilization 3: Conquests (2003)	
Heroes of Might and Magic 5 (2006)	Sid Meier's Civilization 4 (2005)	
	Sid Meier's Civilization 4: Warlords (2006)	

HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Было бы странно начать рассказ о TBS с какой-нибудь другой серии. Конечно, ***Heroes of Might and Magic*** – не единственный выдающийся представитель жанра, но ажиотаж последних месяцев заставляет вспомнить в первую очередь именно об этом названии.
New World Computing дала жизнь серии в далеком 1995-ом. Что представляли собой первые «Герои»? В целом, то же, что и последние пятые: основы геймплея были заложены еще в ***King's Bounty***, прародителе HoMM. Игроки передвигали по глобальной карте фигурку героя, собирали сокровища и сражались с расставленными тут и там противниками. Сам бой происходил на другой, тактической карте, поделенной на клеточки, словно шахматная доска. Находившиеся в распоряжении героя воины, будь то рыцари или мифические монстры, перемещались по этим клеткам, словно фигуры в тех же шахматах. С появлением симпатичной и магически притягательной ***Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars*** за серией закрепилось прозвище «Героин», подчеркивающее наркотическую привязанность к ней фанатов. ***Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia*** стала лучшей игрой сериала, она до сих пор будоражит умы поклонников. Попытка освежить геймплей в четвертой части оказалась не самым удачным решением: большинство фанатов считают ***Heroes of Might and Magic IV*** посредственным проектом, утратившим духовную связь с предшествующими хитами. Судьба гипотетической пятой части долгое время оставалась неопределенной. New World Computing и **3DO**, основатели и хозяева серии, разорились и были расформированы. Однако благодаря **Ubisoft** «Герои» не канули в Лету: издательство выкупило ее на аукционе, где распродавалась собственность 3DO. Как ты, наверное, помнишь, тендер на разработку ***Heroes of Might and Magic V*** выиграла отечественная студия **Nival Interactive**. С выходом продолжения серия познала 3D, а утраченные в четвертом эпизоде традиции третьей части были возрождены нивальцами. Тем временем, компания **TQ Digital Entertainment** корпит над ***Heroes of Might and Magic Online***, глобальной сетевой игрой во вселенной «Героев». Официально проект должен появиться уже в


■ Первые части Civilization не отличались красотой, но графика поклонников волновала в последнюю очередь.


■ Дополнение Civilization III: Play the World позволило сыграть на карте реального мира.


■ Трехмерная графика ничуть не испортила игру.



этом году, но дефицит информации о нем подсказывает, что релиз не состоится раньше 2007-го.

SID MEIER'S CIVILIZATION

Первый эпизод ***Sid Meier's Civilization***, появившийся на свет в далеком 1991-ом, служит отличным примером того, как удачная идея может прославить человека и даже превратить его имя в дорогой брэнд. Разрабатывая Civilization, **Сид Мейер** (Sid Meier) был и главным дизайнером, и программистом, и идейным руководителем. Получившаяся стратегия заслуженно стала хитом. Ни один другой проект не был столь глобальным: «Цивилизация» позволяла возглавить первобытное племя и контролировать его развитие вплоть до века космических технологий. В разработке следующих эпизодов Сид уже так плотно задействован не был, однако, будучи руководителем проектов, не позволил серии «потерять лицо». Даже болезненный для стратегий переход в 3D великая Civilization пережила спокойно: трехмерная ***Sid Meier's Civilization IV*** удостоилась положительных отзывов и обзавелась адд-оном. Конечно, прежнего ажиотажа уже нет, но виной тому не какие-то огрехи создателей, а здорово изменившаяся ситуация на игровом рынке: конкуренция слишком уж высока. О дальнейших творческих планах Сида Мейера в отношении Civilization пока ничего не известно, сейчас мастер всерьез увлекся жизнью железнодорожников: этой осенью ожидается выход экономической стратегии ***Sid Meier's Railroads!***.

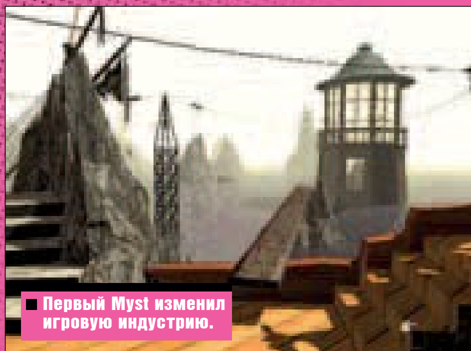
JAGGED ALLIANCE

Красные от недосыпа глаза, пропущенные уроки, брошенные девушки – все эти симптомы характерны не только для фанатов ***Jagged Alliance***, но и для поклонников других TBS. Тем не менее, творение **Sir-Tech** нашло себе место под солнцем и не затерялось на фоне «Героев» и «Цивы». Вместо сказочных пейзажей и испещренной условными знаками геополитической карты в первой Jagged Alliance перед нами предстала маленькая страна Арулько с ненавистным диктатором и подпольной оппозицией. Игрок должен был возглавить команду наемников и устранить тирана. Упор в «Джа», как называли игру фэны, делался не на стратегическую составляющую, а на великолепные тактические бои. Первые две части покорили наши сердца неторопливым, вдумчивым геймплеем и яркими персонажами. Третьей части так и не суждено было появиться на свет. Sir-Tech распалась, а **Strategy First**, новый владелец марки Jagged Alliance, решила повременить с полноценным продолжением и выпустить пока трехмерный вариант ***Jagged Alliance 2***, правда, с новым сюжетом, миссиями и другими наемниками. Право разрабатывать ***Jagged Alliance 3D*** получила отечественная команда **GFI Russia** (в девичестве **«МиСТ ленд – ЮГ»**), а появление потенциального хита ожидается в третьем квартале 2006-го (статья об игре в разделе «Обрати внимание»).


■ Двухмерная графика не помешала Jagged Alliance 2 стать хитом.


■ Приблизить камеру вплотную к герою нельзя. Разработчики решили, что это повредит «духу» серии.

ADVENTURE


Первый Myst изменил игровую индустрию.


В Myst чувствуешь себя шестеренкой загадочного механизма.

MYST	MONKEY ISLAND	BROKEN SWORD
Myst (1993)	The Secret of Monkey Island (1990)	Broken Sword: The Shadow of the Templars (1996)
Riven: The Sequel to Myst (1997)	Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991)	Broken Sword: The Smoking Mirror (1997)
Real MYST (2000)	The Curse of Monkey Island (1997)	Broken Sword: The Sleeping Dragon (2003)
Myst III: Exile (2001)	Escape from Monkey Island (2000)	
Myst IV: Revelation (2004)		
Myst V: End of Ages (2005)		







MYST

В 90-х годах прошлого века адвенчура ***Myst*** попала в книгу рекордов Гиннеса как самая продаваемая электронная игра. Нынче почетное звание принадлежит милашке ***The Sims***, однако все равно влияние Myst на игровую индустрию неоценимо. Этот проект, например, популяризировал CD-Rom'ы. Студия **Cyan Worlds** здорово рисковала, выпуская Myst на компакт-диске в то время, когда подавляющее большинство игр выходило на дискетах. Однако ребята осмелились, и... люди начали покупать CD-приводы ради Myst. Сегодня никакая **Activision** или **Electronic Arts** не согласилась бы издавать сложную, «недружелюбную» игру, где нет NPC, диалогов и малейшего намека на юмор. В 1993-м году к адвенчурам относились куда лучше, но, даже учитывая популярность жанра, критики пророчили детищу Cyan мизерные продажи. А оно взяло и стало хитом №1.

Myst – одна из немногих игр, где просто необходимо делать записи и уделять максимум внимания деталям. Подглядывать в прохождение стыдно, ведь подсказки убивают весь смысл виртуальных приключений. Если знать, где и как поступить, Myst можно закончить в течение часа. Вот только вся магическая притягательность исчезнет, и игра станет тем, чем кажется на первый взгляд – символом одиночества и занудства.

Знакомство с легендарной серией лучше всего начинать с ***Real MYST***, безумно красивого римейка оригинального проекта, выпущенного в 2000-м году. Затем


В Monkey Island полным-полно «пасхальных яиц».


Быть или не быть? Стоп! Это же не Гамлет, а Гайбраш!


Гайбраш ждет приглашения в пятую часть Monkey Island.

рекомендуем взяться за продолжения, коих вышло аж четыре. Согласно уверениям разработчиков, ***Myst V: End of Ages*** является заключительной частью саги, но вряд ли этому стоит безоговорочно верить.

MONKEY ISLAND

2 июня 1990-го года компания **Lucasfilm Games** анонсировала адвенчуру ***The Secret of Monkey Island***, положившую начало одной из самых популярных квестовых серий. Разработчики обещали море юмора, пиратов, закрученный кинематографичный сюжет, отличную графику и уникальный point'n'click'овый интерфейс. До Monkey Island большинство игр с мышью не дружили, и все операции осуществлялись при помощи клавиатуры. Хит от Lucasfilm Games быстро ввел моду на хвостатого помощника, и вскоре все квесты (да и представители других жанров тоже) познали силу щелчка левой кнопки.
The Secret of Monkey Island просто не могла быть плохой игрой. Людей, работавших над этим проектом, сегодня иначе, чем «гуру» не называют. **Рон Гилберт** (Ron Gilbert), **Тим Шефер** (Tim Schafer), **Стив Пурцелл** (Steve Purcell) – не просто отличные гейм-дизайнеры, они – знаковые фигуры в жанре Adventure. Помимо серии Monkey Island на их общем счету такие игры, как ***Maniac Mansion***, ***Day of The Tentacle***, ***Sam & Max Hit the Road***, ***Full Throttle***, ***Grim Fandango*** и ***Psychonauts***.
Общим антуражем Monkey Island напоминает фильм «Пираты Карибского моря». Суть в том, что и то, и другое навеяно аттракционом Pirates of the Caribbean из Диснейленда. Правда, когда в «Пиратах Карибского моря: Сундук мертвеца» появился персонаж, весьма смахивающий на злодея ЛеЧака из Monkey Island, Рон Гилберт пошутил, что надеется на гонорар. Диснеевцы пропустили шутку мимо ушей.
Главный герой Monkey Island, парень с дурацким именем Гайбраш Трипвуд, по жизни хочет: А – стать пиратом; Б – губернаторшу Острова Схваток Элейн Марли. Вышеупомянутый ЛеЧак на протяжении четырех игр пытается во всем помешать Трипвуду и неизменно проигрывает. Как видишь, сюжет серии уместился в трех строках. Чем же тогда привлекательна Monkey Island? Прежде всего, юмором. Monkey Island – не просто комедия о пиратах, а пародия, созданная из «пиратских» клише. В первой части, например, карту сокровищ продают прямо на центральной площади, а в месте «Х» установлен знак «Сокровища» и прибита табличка с просьбой не забирать все деньги. Мол, флибустьеров много, а клад один.
Escape from Monkey Island, последняя игра серии, увидела свет шесть лет назад. Поклонники умоляют **LucasArts** выпустить продолжение, но, увы, в наше время куда выгоднее клепать «Батлфронты».

BROKEN SWORD

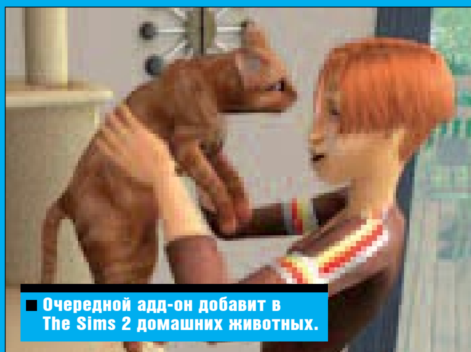
В конце 80-х годов прошлого столетия англичанин **Чарльз Сесил** занял 10 тысяч фунтов у своей матери и основал компанию **Revolution Software**. Он создал студию с одной-единственной целью – зарабатывать на квестах. Надо заметить, это у него получилось без особых проблем. Первые две игры Revolution были весьма популярны, а ***Broken Sword: The Shadow of the Templars*** и ***Broken Sword: The Smoking Mirror*** принесли аж... 100 миллионов долларов. Broken Sword, в отличие от ***Myst*** или ***Monkey Island***, не была революцией в жанре и не несла в массы технический прогресс. The Shadow of the Templars и The Smoking Mirror – просто хорошие игры, лучшие адвенчуры 1996-го и 1997-го годов по мнению критиков. Согласись, столь высокая оценка дорогого стоит.
Приключения американского юриста Джорджа Стоббарта и французской журналистки Николь Коллар продолжаются вот уже десять лет. Осенью выходит четвертая часть Broken Sword, а значит, нас снова ждет запутанный сюжет с налетом мистики, запоминающиеся персонажи, интересные логические головоломки, а также тонкий (и не очень тонкий) английский юмор. Еще в Broken Sword много болтают, и это здорово! Во-первых, мы получаем подсказки к паззлам; во-вторых – диалоги чертовски забавны. Игры Broken Sword напоминают полнометражные анимационные фильмы для взрослых: сотрудники Revolution никогда не пытались настроить геймеров на серьезный лад. Заходите и получайте удовольствие – вот девиз Broken Sword.


Злодеи из Broken Sword навсегда врезаются в память.


Эту француженку нельзя не любить.

MANAGEMENT/LIFE SIM


Сетевой дебют The Sims не удался.


Очередной адд-он добавит в The Sims 2 домашних животных.


Целое дополнение Maxis посвятила вечеринкам.



THE SIMS	SIMCITY	CAESAR
The Sims (2000)	SimCity (1989)	Caesar (1993)
The Sims: Livin' Large (2000)	SimCity 2000 (1993)	Caesar II (1996)
The Sims: House Party (2001)	Streets of SimCity (1997)	Caesar III (1998)
The Sims: Hot Date (2001)	SimCity 3000 (1999)	Caesar IV (2006)
The Sims: Vacation (2002)	SimCity 4 (2003)	
The Sims: Unleashed (2002)	SimCity 5 (2007)	
The Sims: Superstar (2003)		
The Sims: Makin' Magic (2003)		
The Sims Online (2002)		
The Sims 2 (2004)		
The Sims 2: University (2005)		
The Sims 2: Nightlife (2005)		
The Sims 2: Open for Business (2006)		
The Sims 2: Pets (2006)		

THE SIMS

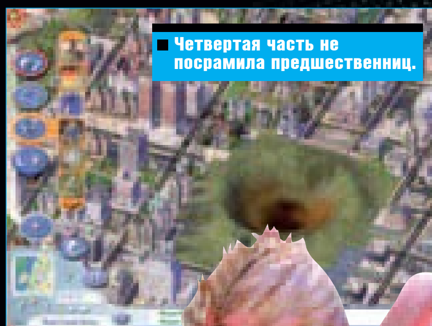
Первая игра знаменитой серии появилась в 2000-ом году. За один день было продано более шести миллионов копий, так что ***The Sims*** завоевала статус бестселлера сразу после появления на полках магазинов. **Electronic Arts** озолотилась, продавая игру **Уилла Райта** (Will Wright). Геймеры с удовольствием заботились о маленьких «симсах»: кормили их, купали, одевали, посылали за покупками, помогали устроиться в виртуальном жилище; работали, любили и страдали вместе с ними... Словом, играли в жизнь. Уилл Райт сравнивает свое творение с «виртуальным кукольным домиком». Однако в отличие от игрушечных пупсов, «симсы» требовали внимания и бережного ухода. От плохого обращения «симс» мог заболеть, а то и вовсе погибнуть. В первой части присутствовали досадные ограничения. Например, малыши не росли, навсегда оставаясь детьми. Согласись, не слишком-то правдоподобно. The Sims обзавелась семью дополнениями, а в 2002-м была названа самым продаваемым проектом в истории компьютерных игр. В 2004-м появилась ***The Sims 2***, и поклонники приняли продолжение на ура. Разработчики полностью перенесли мир «симсов» в 3D и расширили возможности геймплея. Человечки, наконец, начали взрослеть, стареть и умирать. Фанаты уже дождались трех дополнений к сиквелу, а впереди еще одно – ***The Sims 2: Pets***. Любимые «симсы» в компании с домашними животными – что может быть лучше для поклонника серии? Разработчики попытались, было, вывести проект в сеть, однако ***The Sims Online*** провалилась, игра не смогла конкурировать с онлайновыми RPG.

SIMCITY

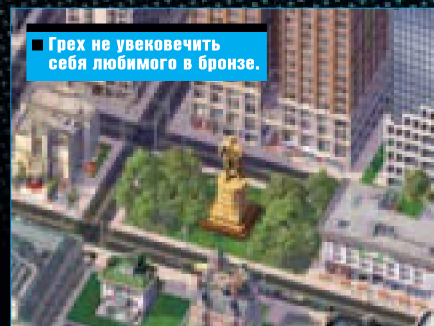
В далеком 1989-ом все тот же **Уилл Райт** увлекся проектом ***Raid on Bungeling Bay***, в котором игроки должны были создавать графические карты. Под влиянием игры и родилась концепция ***SimCity***. Многим компаниям идея показалась сомнительной, пока, наконец, **Джефф Браун**, глава маленькой конторы **Maxis**, не согласился выпустить проект. Геймеру предлагали построить город, заполнить его улицы автомобилями и пешеходами, не забыв при этом о строительстве новых зданий, сборе налогов и защите мегаполиса от стихийных бедствий (торнадо, зем-



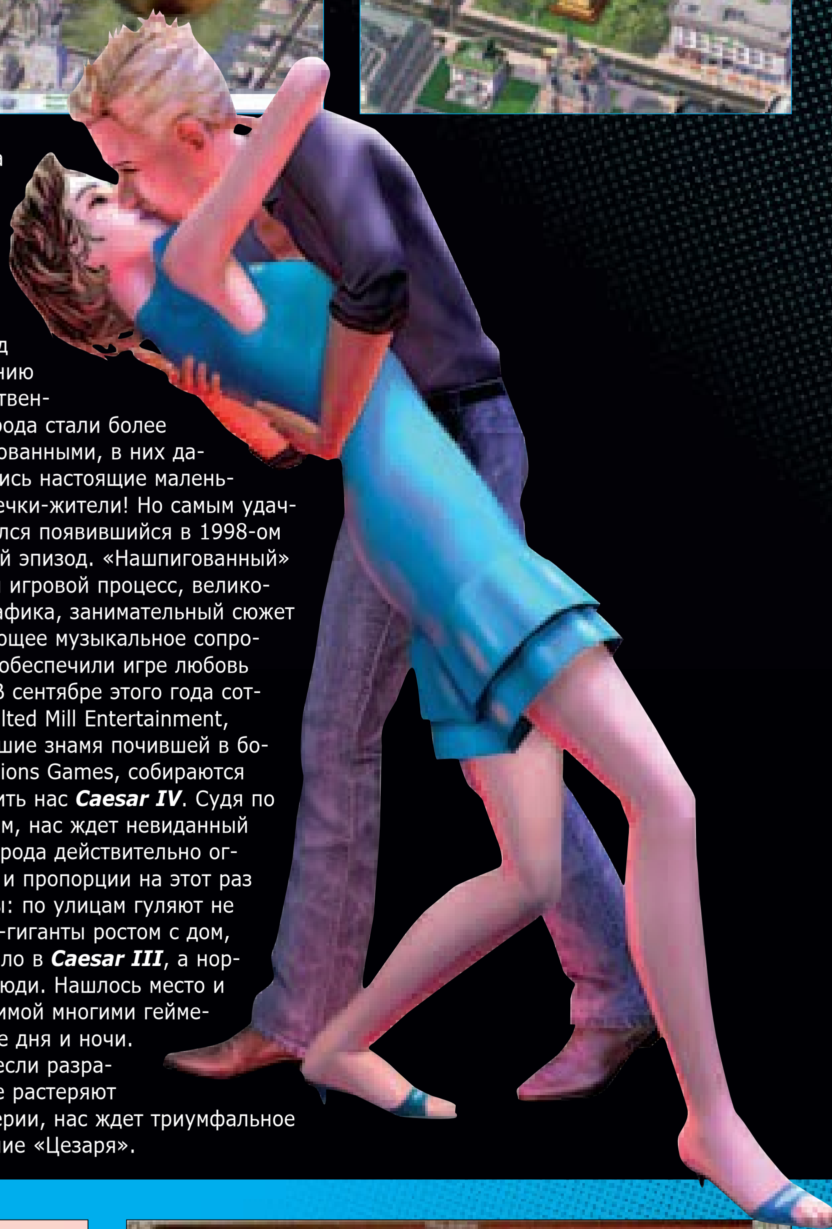
■ В SimCity 2000 люди пропадали неделями.



■ Четвертая часть не посрамила предшественниц.



■ Грех не увековечить себя любимого в бронзе.



летрясение, наводнение и пожары)... Но игра удивительно быстро нашла своих поклонников, и в 1993-ом свет увидело продолжение – ***SimCity 2000***. В игре появились сценарии: разработчики перенесли действие в реальные города – Берлин, Бостон, Детройт и Токио. Теперь требовалось не просто построить мегаполис, а выполнить ряд заданий: например, в качестве мэра Сан-Франциско восстановить город после сильнейшего землетрясения. Этот сценарий основывался на подлинных событиях 1906-го года. Позже вышла ***SimCity 3000***, а в 2003-ом – ***SimCity 4***. Серию заслуженно считают основополагающей для жанра градостроительных симуляторов. За годы своего существования игра «побывала» на Game Boy Advance, PlayStation, Sega Saturn и других платформах. Серия жива и по сей день, и в 2007-ом году мы ждем выхода ***SimCity 5***.

Стоит отметить, что за всю историю сериала Maxis выдала лишь один откровенно провальный проект – ***Streets of SimCity***. Разработчики попытались совместить градостроительство с автомобильным симулятором. Лучше бы они этого не делали...

CAESAR

В 1993-ом году **Impressions Games** выпустила проект под названием ***Caesar***. В ту пору мониторы поддерживали разрешение лишь 320 на 200 пикселей в режиме 256 цветов. Однако увлекательный геймплей в духе ***SimCity*** вкупе с древнеримской тематикой покорили сердца геймеров.

Спустя два года вышла ***Caesar II***. Игра сделала большой шаг вперед по сравнению с предшественницей. Города стали более детализированными, в них даже появились настоящие маленькие человечки-жители! Но самым удачным оказался появившийся в 1998-ом году третий эпизод. «Нашпигованный» новациями игровой процесс, великолепная графика, занимательный сюжет и потрясающее музыкальное сопровождение обеспечили игре любовь фанатов. В сентябре этого года сотрудники Tilted Mill Entertainment, подхватившие знамя почившей в бозе Impressions Games, собираются осчастливить нас ***Caesar IV***. Судя по скриншотам, нас ждет невиданный размах. Города действительно огромны, да и пропорции на этот раз соблюдены: по улицам гуляют не человечки-гиганты ростом с дом, как это было в ***Caesar III***, а нормальные люди. Нашлось место и столь любимой многими геймерами смене дня и ночи.

В общем, если разработчики не растеряют колорит серии, нас ждет триумфальное возвращение «Цезаря».



■ Caesar IV. Как раз размаха нам и не хватало.



■ О таких играх, как Caesar, вспоминают со слезами умиления.

SIMULATION


Need for Speed 3: Hot Pursuit прославилась эффектными погонями.


В Porsche Unleashed были машины только одной марки, зато из всех эпох!


Со временем виртуальные авто стали походить на настоящие.

NEED FOR SPEED	X	COLIN MCRAE RALLY
Need for Speed (1995)	X: Beyond the Frontier (1999)	Colin McRae Rally (1998)
Need for Speed 2 (1997)	X2: The Threat (2000)	Colin McRae Rally 2.0 (2000)
Need for Speed 2 Special Edition (1997)	X3: Reunion (2005)	Colin McRae Rally 3 (2003)
Need for Speed 3: Hot Pursuit (1998)		Colin McRae Rally 04 (2004)
Need for Speed: High Stakes (1999)		Colin McRae Rally 2005 (2004)
Need for Speed: Porsche Unleashed (2000)		DIRT: Colin McRae Off-Road (2007)
Need for Speed: Motor City Online (2001)		
Need for Speed: Hot Pursuit 2 (2002)		
Need for Speed Underground (2003)		
Need for Speed Underground 2 (2004)		
Need for Speed: Most Wanted (2005)		
Need for Speed Carbon (2006)		



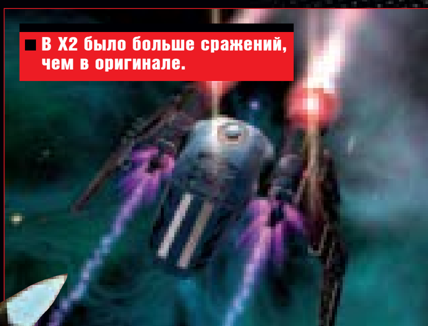
NEED FOR SPEED

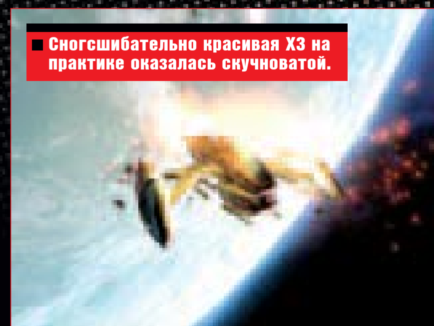
Интересно, предполагали ли сотрудники студии **Pioneer Productions** в 1995-м году, что выпустят не просто игру, но откроют целую эпоху в жанре аркадных гонок? Первая часть ***Need for Speed*** на голову обошла конкурентов благодаря великолепным, в кои-то веки не закольцованным трассам и лицензированным автомобилям. Фотореалистичные Ламборджини и Феррари по сей день выглядят великолепно. На втором эпизоде разработчики «споткнулись», зачем-то отказавшись от стражей порядка. Зато с третьей части, которую **Electronic Arts** создавала уже без сторонних студий, дела сериала уверенно пошли в гору. ***Need for Speed: Porsche Unleashed*** продемонстрировала необычно правдоподобную для серии физику и занятный режим карьеры. Правда, среди поклонников бесшабашная Need for Speed в качестве симулятора не прижилась, как, впрочем, не приглянулась игрокам и сетевая версия проекта – ***Need for Speed: Motor City Online***. А в 2001-м году на свет появилась кинокартина «The Fast and The Furious», известная в отечественном прокате под лаконичным названием «Форсаж». Фильм оказался маленькой «социальной бомбой», заставившей молодежь всех развитых стран буквально бредить уличными гонками. EA верно оценила ситуацию на рынке и мигом поставила уже порядком раскрученный сериал на стритрейсинговые рельсы. Мы с аппетитом «проглотили» три эпизода лихих гонок по улицам, а теперь с нетерпением ждем четвертый – ***Need for Speed Carbon***; выход запланирован на 10 ноября сего года.

СЕРИЯ X

В 1988-ом году появился космический симулятор ***Elite***. Ни красивой графикой, ни классным звуком игра не отличалась, но помнят ее и по сей день. Секрет успеха – безграничный геймплей. Проект распахнул перед нами огромную вселенную, мотаться по которой, заключая разномастные сделки, не надоедало месяцами! Естественно, успех проекта пытались повторить многие, но больше всех преуспела компания **Egosoft** со своей серией ***X***. Первый эпизод трилогии, ***X: Beyond the Frontier***, полюбился игрокам из-за свободы действий и огромных космичес-


Для своего времени X: Beyond the Frontier была невероятно красива.


В X2 было больше сражений, чем в оригинале.


Сногсшибательно красивая X3 на практике оказалась скучноватой.



ких просторах. По сюжету проекта главный герой, профессиональный летчик-испытатель, после неудачного эксперимента оказался за тысячи световых лет от Солнечной системы, среди чуждых человечеству рас. Никто не угостил его хлебом-солью, но и тыкать пальцем в диковинного двуного тоже не стал. Обитатели странного мира жили лишь своими меркантильными заботами: купить дешевле, продать дороже, отыскать богатое месторождение руды – межрасовые конфликты их волновали слабо. Зато процветало пиратство! В этой обстановке незадачливому испытателю и пришлось выживать, зарабатывая на хлеб любыми способами. Две следующие части добавили в серию чуть больше вооруженных столкновений и пафосный сценарий об агрессивных пришельцах. Разумеется, с годами похорошела графика. Жаль новаций было с гулькин нос. ***X3: Reunion*** восхитила поклонников великолепной картинкой, но по части геймплея оказалась не так интересна, как предшественницы. О продолжении разработчики вообще молчат, да, может, оно и к лучшему.

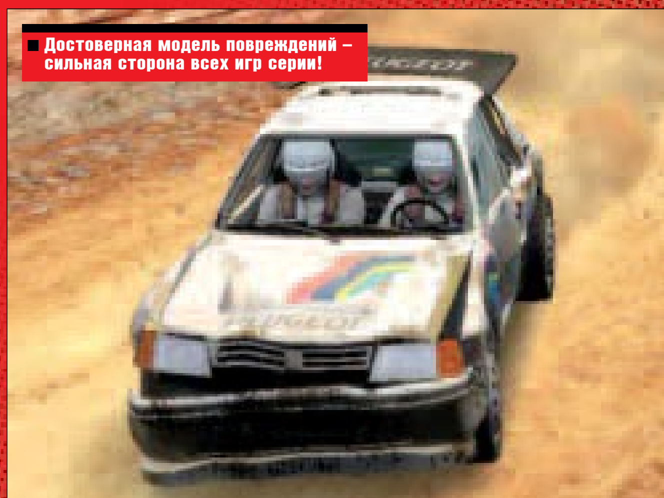
COLIN MCRAE RALLY

Colin McRae Rally – яркий пример неторопливого, но уверенного развития. Взяв бодрый старт с первой части, отличавшейся правдоподобным поведением машин и симпатичной для 1998-ого года графикой, серия без крахов и прорывов успешно дожила до 2006-ого. С каждым новым эпизодом хорошела картинка, улучшалась физика, появлялись свежие автомобили и трассы.

За Colin McRae Rally последовала ***Colin McRae Rally 2***, затем «три»... С четвертой части, следуя странной моде, проекты начали именоваться не порядковыми номерами, а годами — 2004 и 2005. Разработчики без надобности не рисковали, изменяя геймплей потихоньку. Впрочем, не исключено, что эпоха «сонного царства» подошла к концу. Запланированная на 2007-й год ***DIRT: Colin McRae Off-Road*** отличается от прочих эпизодов как названием, так и набором всяческих возможностей. Создатели серии задумали отправить нас в турне по бездорожью, хотя остается неясным, чем же тогда считать грязевые и гравийные отрезки трасс из всех предыдущих частей. В новой игре также появятся свежие режимы, что наверняка пойдет сериалу на пользу.



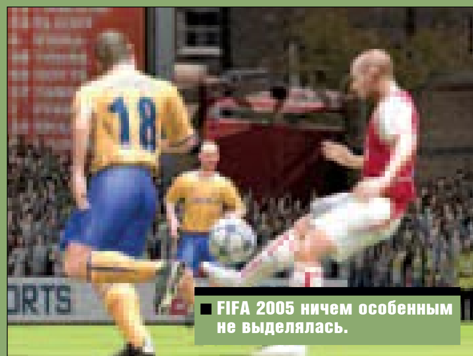

Вскоре после начала продаж нового Форда модель «Фокус» появилась и в Colin McRae Rally.


Достоверная модель повреждений – сильная сторона всех игр серии!

SPORTS


FIFA Soccer '96. Так все начиналось.


FIFA RTWC 1998, кажется, лучшая в серии игра.

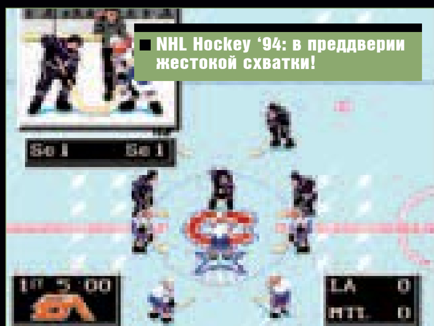

FIFA 2005 ничем особенным не выделялась.

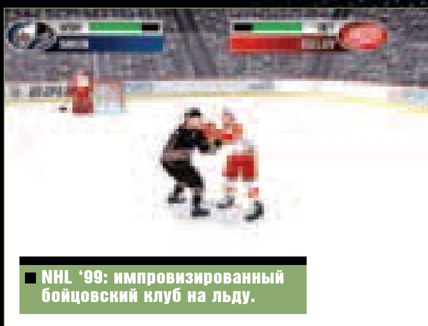
FIFA	PRO EVOLUTION SOCCER	NBA LIVE	NHL
FIFA Soccer '96 (1995)	Pro Evolution Soccer 3 (2003)	NBA Live '95 (1994)	NHL Hockey '94 (1993)
FIFA Soccer '97 (1996)	Pro Evolution Soccer 4 (2004)	NBA Live '96 (1995)	NHL Hockey '95 (1995)
FIFA: Road to World Cup '98 (1997)	Pro Evolution Soccer 5 (2005)	NBA Live '97 (1996)	NHL Hockey '96 (1995)
World Cup '98 (1998)		NBA Live '98 (1997)	NHL Hockey '97 (1996)
FIFA '99 (1998)		NBA Live '99 (1998)	NHL '98 (1997)
FIFA 2000 (1999)		NBA Live 2000 (1999)	NHL '99 (1998)
UEFA Euro 2000 (2000)		NBA Live 2001 (2000)	NHL 2000 (1999)
FIFA 2001 (2000)		NBA Live 2003 (2002)	NHL 2001 (2000)
FIFA 2002 (2001)		NBA Live 2004 (2003)	NHL 2002 (2001)
FIFA World Cup 2002 (2002)		NBA Live 2005 (2004)	NHL 2003 (2002)
FIFA 2003 (2002)		NBA Live 06 (2005)	NHL 2004 (2003)
FIFA 2004 (2003)		NBA Live 07 (2006	NHL 2005 (2004)
UEFA EURO (2004)			NHL 06 (2005)
FIFA 2005 (2004)			NHL 07 (2006)
UEFA Champions League 2004-2005 (2005)			
FIFA 06 (2005)			
2006 FIFA World Cup (2006)			
FIFA 07 (2006)			

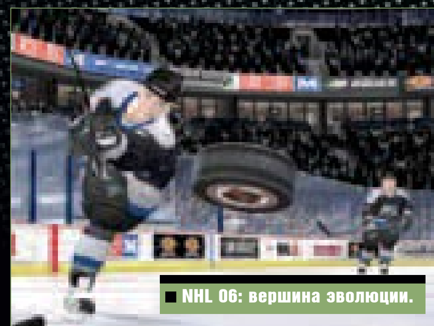


FIFA & PRO EVOLUTION SOCCER

История самого успешного футбольного симулятора началась более десяти лет назад, когда **EA Sports** выпустила на свет первенца, ***FIFA Soccer '96***. Спрайтовые футболисты смешно семенили по трехмерному стадиону, но в те дремучие годы игру величали революционной. В ***FIFA: Road to World Cup '98***, и по сей день считающейся лучшим из всех футбольных проектов EA, окончательно сформировались отличительные черты серии: яркая графика, великолепный саундтрек, наличие всевозможных лицензий и хромой на обе ноги AI. Ключевые понятия: «просто», «быстро», «весело». Реализм? Какой реализм?! В EA Sports не знают такого слова. Впрочем, это никогда не мешало продажам, неизменно остававшимся на высоком уровне. После Road to World Cup '98 серия впала в стагнацию. Единственное светлое пятно – ***FIFA 2001***. Последний раз графический движок менялся четыре года назад в ***FIFA 2003***: там даже появились зачатки физики, но искусственный интеллект снова все испортил. Режим «Карьеры» и появление низших дивизионов не спасло ***FIFA 2004*** от позора, ведь недостатки геймплея разработчики исправить не потрудились.
Сезонные поделки, стабильно предваряющие все крупные соревнования, ничем особенным не выделялись. Лишь ***UEFA EURO 2004*** запомнилась красочными португальскими закатами. Увы, последний проект серии – ***FIFA 06*** – не вселяет веры в завтрашний день. Приглашенные суперзвезды, биографии легендарных футболистов, тематические видео, комментарии из реальных матчей – все это мишура. На самом деле в коробке лежит все та же FIFA 2005, слегка разбавленная любопытными особенностями, беззастенчиво заимствованными из ***Pro Evolution Soccer***.
А вот PES – футбольный сериал от **Konami –** выглядит куда более перспективным. До ***Pro Evolution Soccer 3*** серия существовала только на консолях, и появление ее в компьютерном мире с радостью восприняли даже самые ортодоксальные фанаты FIFA. С этого момента EA Sports перестала быть монополистом, и у нее появился хоть какой-то стимул работать над качеством своих игр. По сравнению с лощеным конкурентом Pro


NHL Hockey '94: в преддверии жестокой схватки!


NHL '99: импровизированный бойцовский клуб на льду.


NHL 06: вершина эволюции.

Evolution Soccer 3 выглядела бедным родственником из глубинки, но честная физика вкупе с отличным искусственным интеллектом и бесподобной анимацией творила чудеса – это был настоящий футбол. К пятому эпизоду серии спортсмены обрели вес и научились сталкиваться друг с другом. Да и AI подвергся модификации. Если в ***Pro Evolution Soccer 4*** фокус а-ля Марадона (протащить мяч через половину поля и забить гол) не был большой редкостью, то теперь такое случается не чаще, чем в реальной жизни.

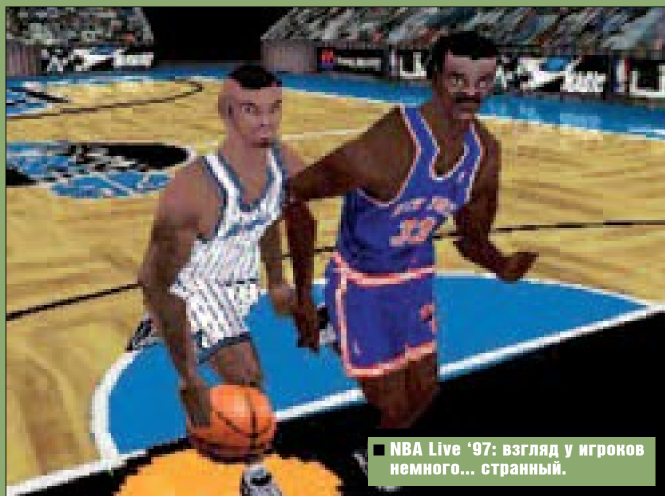
NHL

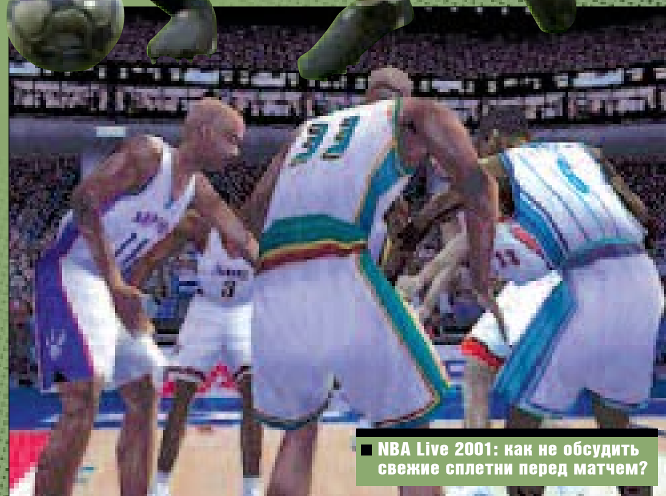
История легендарной серии ***NHL*** не шибко увлекательна. Достойных конкурентов у нее никогда не было, да и развитие шло постепенно, без заметных спадов и прорывов. Первопроходец – ***NHL Hockey '94*** – выглядит сегодня ископаемым, но в свое время он явил фанатам такие совершенно необходимые для хоккейного симулятора особенности, как лицензии от **NHL** и **NHLPA**. В ***NHL '95*** уже можно было отыграть сезон целиком, создать собственных хоккеистов и провести трансферы. В появившейся год спустя ***NHL '96*** появилась знакомая нам по FIFA '96 технология «Virtual Stadium» и драки на льду. Следующий эволюционный шаг совершила ***NHL '97***, явив миру новый движок, полностью трехмерное окружение, летающую шайбу (из-за отсутствия третьего измерения раньше она лишь каталась по льду) и анимацию, созданную с помощью motion capture. Начиная с ***NHL '99*** какой-либо рост прекратился. Следует отметить лишь появление режима «Карьеры», придавшего аркадному симулятору невиданную доселе глубину. Грядущая ***NHL 07***, увы, не станет откровением (смотри соответствующий материал в рубрике **«Обрати внимание»**), но дальше будет куда интереснее – в ***NHL 08*** должен обновиться движок.

NBA

С серией ***NBA*** дела обстоят совсем просто. Если взять последнюю игру в линейке – ***NBA Live 06*** – и выдрать из нее эффект отражения, трехмерные модели баскетболистов, озвучку и искусственный интеллект, то получится старая-добрая ***NBA Live '95***! Именно в ней двенадцать лет назад была заложена концепция баскетбольного симулятора от **Electronic Arts**, неизменная и по сей день. Качественная, несложная, быстрая и в меру красивая аркада с бездарным AI и превосходным саундтреком от заокеанских рэп-исполнителей. Для желающих поиграть в баскетбол на PC альтернативы не существует.

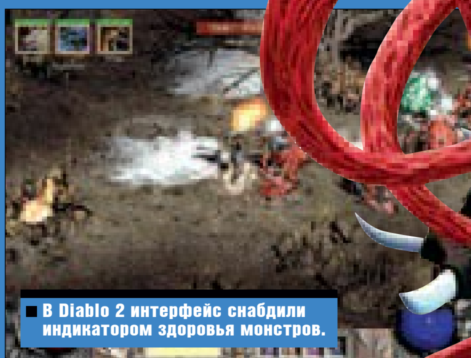


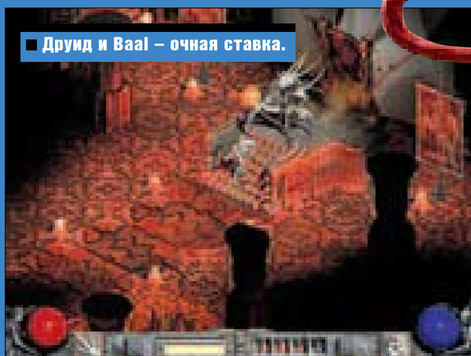

NBA Live '97: взгляд у игроков немного... странный.


NBA Live 2001: как не обсудить свежие сплетни перед матчем?

ИЗ НЕВОШЕДШЕГО В ОСНОВНЫЕ ЖАНРЫ


Одно из новых заклинаний в Hellfire – Immolation.


В Diablo 2 интерфейс снабдили индикатором здоровья монстров.


Друид и Baal – очная ставка.

DIABLO	DUNGEON KEEPER	GOTHIC
Diablo (1996)	Dungeon Keeper (1997)	Gothic (2001)
Diablo: Hellfire (1997)	Dungeon Keeper: The Deeper Dungeons ()	Gothic II (2003)
Diablo 2 (2000)	Dungeon Keeper 2 (1999)	Gothic II: The Night of the Raven (2005)
Diablo 2: Lord of Destruction (2001)		Gothic III (2006)



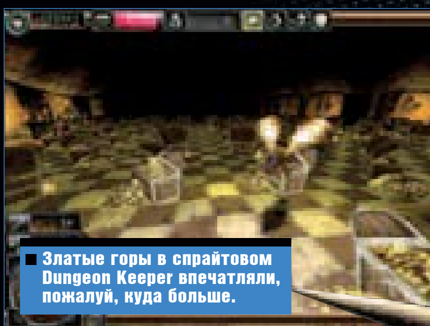
DIABLO

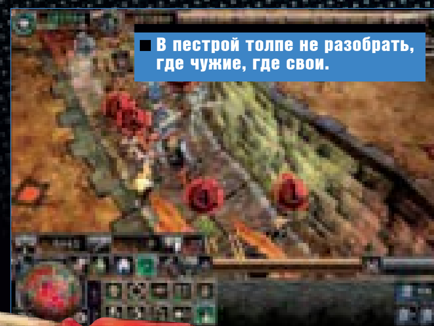
По сути, ***Diablo*** сформировала новый поджанр, в котором остается полновластным хозяином: переплюнуть **Blizzard** так никто и не смог. Кто-то, конечно, поругивает творение близзардовцев за аркадность и некоторую упрощенность геймплея, но, как ни крути, выпущенный в 1996-м году проект оказался шедевром. Превосходный дизайн, отличная графика, мрачная музыка и захватывающий игровой процесс – проверенная формула успеха. Благодаря случайно генерирующимся подземельям, множеству квестов, огромному выбору заклинаний и оружия, тем уровням сложности в Diablo можно было играть бесконечно. Появившееся в 1997-ом дополнение ***Hellfire*** добавило еще три класса героев, пару подземелий и промежуточного босса по имени Na'Crul, и проект заиграл новыми красками.
Diablo 2 снискала не меньшую любовь публики. Пять персонажей с уникальными наборами умений и четыре огромных эпизода пришлись как нельзя кстати. Вся экипировка в Diablo 2 скрупулезно отображалась на теле персонажей, но на этом нововведения не заканчивались. Разработчики разрешили инкрустировать оружие волшебными камнями и расписывать рунами, добавили наборы предметов. Адд-он ***Lord of Destruction*** подарил фанатам пятый эпизод, еще двух персонажей и кучу всяческих мелочей.
Не стоит забывать и про **Battle.Net**, сетевую службу Blizzard, прославившую Diablo. На ее серверах поклонники hack-'n'slash'а до сих пор бьются с нечистью. Увы, несмотря на живой интерес общественности к серии, о разработке ***Diablo 3*** витают лишь ничем не подкрепленные слухи. Официальных сообщений о создании продолжения до сих пор не поступало.

DUNGEON KEEPER

Dungeon Keeper 1997-го года выпуска – игра знаковая. Она одной из первых позволила нам отринуть образ вечного борца за справедливость и принять облик коварного князя тьмы, хранителя кишащих монстрами подземелий. Девизом разработчиков из **Bullfrog,** одним из основателей которой является гениальный дизайнер **Питер Молине** (Peter


Horned Reaper в Dungeon Keeper 2 полностью перешел под контроль AI.


Златые горы в спрайтовом Dungeon Keeper впечатляли, пожалуй, куда больше.


В пестрой толпе не разобрать, где чужие, где свои.

Molyneux), стал искрометный слоган: «It's good to be bad!» («Быть плохим – здорово!»). Dungeon Keeper органично совместила в себе сразу два жанра: стратегию в реальном времени и First-Person Shooter. Нам доверили обустройство подземных чертогов, добычу ресурсов и руководство нечистью в сражениях. Однако при желании игрок мог вселиться в любую подконтрольную тварь и прогуляться по своим владениям (а то и принять участие в сражении) в режиме от первого лица.

Dungeon Keeper 2, вышедшая в 2001-ом году, хоть и щеголяла 3D-графикой, не располагала и половиной шарма предшественницы. Казалось, у разработчиков иссякла фантазия: дизайн новых монстров был вторичен, функции комнат в подземелье вызывали недоумение, а игровой процесс ничуть не изменился. Разве что играть стало проще, но это скорее недостаток, чем достоинство. Компания Bullfrog давно влилась в состав **Electronic Arts**, Питер Молине трудится в собственной **Lionhead**, а о Dungeon Keeper никто не вспоминает. О продолжении, к сожалению, речи не идет.

GOTHIC

В ***Gothic*** органично слились два жанра – экшен от третьего лица и RPG. Положим, по числу умений и характеристик у героя она уступает маститым ролевым играм, зато у нее хватает других достоинств. Густонаселенный мир, обилие квестов, практически полная свобода перемещений – все это обеспечило игре любовь поклонников. Каждый потом и кровью заработанный уровень, каждое приобретенное умение действительно имели значение: научившийся обращаться с мечом герой не только наносил больший ущерб, но даже держал оружие иначе и управлялся с ним лучше.

Вторая часть Gothic получилась не хуже оригинала. Сиквел продолжил сюжет первой части, явив нам серьезно изменившийся мир с новой расстановкой сил. Виртуальная вселенная расширилась, а на ее просторах появились новые монстры, в том числе гигантские драконы. Вышедший же вслед за ***Gothic II*** адд-он ***Night of The Raven*** увеличил территорию острова еще на треть, добавил три дополнительные фракции, к которым мог примкнуть герой, и освежил сюжет побочным сценарием.

В настоящее время серия продолжает активно развиваться. Третья часть не за горами, и если верить обещаниям разработчиков, она сможет потягаться с великой ***The Elder Scrolls IV: Oblivion***.

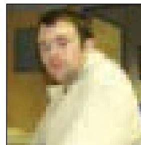



Молния черному троллю – что слону дробина.


Остается лишь гадать над смыслом этого заклинания из Gothic 3.

Текст: Иван Гусев

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Пол Веджвуд*, владелец и главный дизайнер студии* ***Splash Damage***

«Наша команда делала все возможное для того, чтобы многопользовательская игра ***Enemy Territory: Quake Wars*** увидела свет уже этой осенью. К сожалению, одного старания мало. Иногда тебе просто требуется еще немного времени. Заботясь о качестве конечного продукта, мы решили перенести дату релиза игры на 2007 год. Зато мы успеем все нормально протестировать и отладить баланс».



Тору уходит, Pac-Man остается.

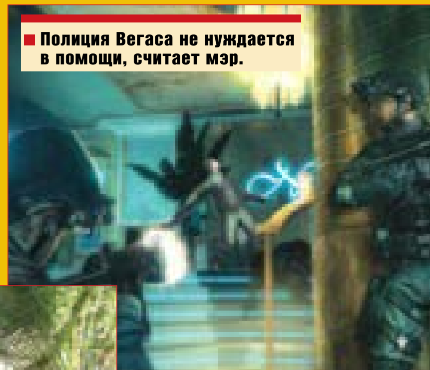
Создатель знаменитой игры ***Pac-Man*** **Тору Иватани** (Toru Iwatani) неожиданно покинул компанию **Namco Bandai**. Папа «желтого колобка» проработал в японском издательстве тридцать лет и променял его на токийский университет. Иватани-сан будет передавать молодым свои знания. По мнению 51-летнего гуру, из-за недостатка свежих идей японская игровая индустрия находится на грани кризиса. В то же время Иватани не исключает, что еще когда-нибудь примет участие в разработке игры.

1500000 экземпляров экшена Hitman: Blood Money продано на сегодняшний день

ВЕГАС ПРОТИВ RAINBOW SIX



Вегас в Rainbow Six Vegas – ненастоящий.



Полиция Вегаса не нуждается в помощи, считает мэр.



Гудман не любит Rainbow Six.

Не знаем, откуда мэр Лас-Вегаса **Оскар Гудман** (Oscar Goodman) узнал о тактическом экшене ***Tom Clancy's Rainbow Six Vegas***, но идея игры ему категорически не понравилась. *«С какой стати спецподразделение проводит антитеррористическую операцию в моем городе?* – возмутился Гудман. – *Считаете, местная полиция плохо справляется со своими обязанностями? Да у нас здесь безопаснее, чем в любом другом американском городе!»*

В интервью телеканалу **KLAS-TV** мэр заявил, что сделает все возможное, дабы проект издательства **Ubisoft** не появился на прилавках магазинов. По мнению Гудмана, Rainbow Six Vegas не только выставит игорную столицу мира в дурном свете, но и может нанести городу экономический урон. Однако мэр признался, что сам пока не видел ни единого кадра из злополучного экшена.

Пытаясь воспрепятствовать разработке Rainbow Six Vegas, Оскар Гудман распорядился проверить содержание игры на предмет незаконного использования торговых марок Лас-Вегаса. Представители маркетинговой организации **MGM Mirage** исследовали проект и не нашли к чему придраться. В Rainbow Six Vegas много отелей, казино и сияющих неоновых вывесок, однако все названия, встречающиеся в игре, вымышлены, а здания не имеют аналогов в Вегасе. Придется Гудману смириться.

УКРАДЕН КОД HELLGATE: LONDON



Hellgate: London объявлен в розыск.

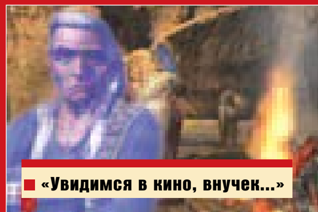


В 2003 году хакеры украли код Half-Life 2.

Тревожные новости, господа! Поговаривают, был похищен исходный код Action/RPG ***Hellgate: London***. По слухам, китайский хакер сумел пробиться сквозь все защитные системы, получил доступ к внутренней сети компании **Flagship Studios** и украл то, что хотел. Теперь он пытается сбыть код пиратам, а те, вероятно, в считанные дни соберут подобие игры, придумают обложку и пустят «настоящий Hellgate: London» в продажу.

Глава Flagship **Билл Ропер** (Bill Roper) признался, что знаком со слухами и не может ни подтвердить, ни опровергнуть их. Он допускает вероятность кражи. На всякий случай Ропер распорядился усилить защиту внутренней сети компании. Он также просит всех, кому попытаются продать пиратку Hellgate: London, немедленно связаться с Flagship.

Напомним, что три года назад подобная история приключилась с **Valve**. Кража сырого кода ***Half-Life 2*** обернулась существенной задержкой релиза – по крайней мере, именно так разработчики оправдали перенос даты выхода. Печально, если потенциальный блокбастер Hellgate: London ждет похожая судьба.


«Увидимся в кино, внучек...»

В прошлом году, незадолго до анонса ***Prey*** (см. рецензию в этом номере), в интернете появился загадочный промо-ролик, намекающий на воскрешение подзабытого шутера. Похоже, история повторяется. На сайте **www.directsong.com/preymystery** посетителям предлагают ввести секретный код: prymvyscrnplycmng2007. Он дает право на скидку при покупке саундтрека к игре, однако «знатоки» уверяют: мы имеем дело с зашифрованным сообщением – Prey movie screenplay coming 2007. То есть, «сценарий фильма Prey появится в 2007 году». Вполне возможно, вскоре мы услышим о покупке прав на экранизацию игры, которую ждали 10 лет.


Ромеро водит всех за нос.

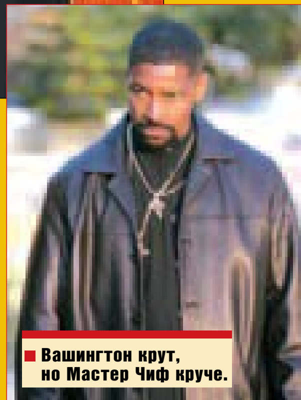
В прошлом году **Джон Ромеро** (John Romero) объявил, что стал сооснователем некой игровой компании, расположенной в Калифорнии.
– *Когда вы узнаете, над какой игрой я работаю, вы будете шокированы*, – заверил тогда Ромеро.
Чуть позже он проболтался: студия трудится над онлайновым многопользовательским проектом, бюджет которого существенно превышает 10 миллионов долларов. Теперь же старина Джон сообщил название своей компании – **Slipgate Ironworks**. Веб-сайт студии сообщает о многочисленных вакансиях в штате, но не содержит ни малейшего намека, над чем же конкретно работает Ромеро.

ХОДЯТ СЛУХИ

МАСТЕР ЧИФ – НЕГР?


Калаверу в кино не пустили.

Слух № 1: Режиссер **Тим Бертон** (Tim Burton) вознамерился снять фильм по мотивам адвенчуры ***Grim Fandango***. Слух № 2: обладатель «Оскара» актер **Дензел Вашингтон** (Denzel Washington) согласился исполнить роль Мастера Чифа в экранизации ***Halo***. Наш вердикт? Вранье!
Новость о том, что режиссер «Бэтмена» заинтересовался культовым квестом **LucasArts**, на просторы интернета выпустили сотрудники сайта **Movie Center**. Вскоре выяснилось, что интервью, в котором Бертон якобы говорил о Grim Fandango, – фальшивка, составленная из рекламных материалов LucasArts. Так что мы еще нескоро увидим Мэнни Калаверу на большом экране.


Вашингтон крут, но Мастер Чиф круче.

Что касается Дензела Вашингтона, то он действительно недавно слетал в Новую Зеландию на аудиенцию к **Питеру Джексону** (Peter Jackson), продюсеру фантастического боевика Halo. Они договорились о совместной работе над проектом, и журналисты почему-то сразу посчитали: речь идет об экранизации знаменитой игры **Microsoft**. На самом деле, Дензел и Питер обсуждали совсем другой фильм, который будет режиссировать Вашингтон. Да и трудно представить себе популярного темнокожего актера в роли Мастера Чифа – согласно сценарию, отважный боец с инопланетной швалью ни разу не покажет в кадре своего лица. Зачем платить миллионы голливудской звезде, если его никто не увидит?!



«ВОДИЛА» УКАТИЛ В UBISOFT

Мы уже не раз писали, как плохо обстоят дела в издательстве **Atari**. Сейчас эта компания отчаянно пытается выжить и продает все, на что только находит покупателя. Так, на днях Atari рассталась с правами на гоночную серию ***Driver***. Новым владельцем «Водилы» стало французское издательство **Ubisoft**, уплатившее 19 миллионов евро (примерно 24 миллиона долларов).

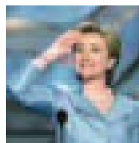
Несмотря на то что последние части Driver подверглись разгромной критике со стороны журналистов, это название и сегодня знакомо подавляющему большинству геймеров. Ubisoft намерена вдохнуть жизнь в захиревшую серию. Руководство же Atari только радуется избавлению от «Водилы». Полученные средства пойдут на развитие другой автосерии – ***Test Drive***.

Согласно соглашению, вместе с правами на Driver, Ubisoft получила... 80 сотрудников студии **Reflections Interactive**. Они продолжат трудиться над пятой частью гоночного экшена, являясь уже работниками французского издательства. Кстати, в Голливуде сейчас раздумывают над экранизацией Driver, и в будущем возможен новый всплеск интереса к этой серии.


Четвертый Driver не был коммерчески успешным.


Atari ставит на Test Drive Unlimited.

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Хиллари Клинтон**, конгрессмен США и жена **Билла Клинтона

«Сегодня рекламные агентства используют электронные игры и интернет, чтобы проникнуть в разум наших детей. Я вас уверяю, учитывая, как быстро развиваются современные технологии, недалек тот день, когда в головы детишек будут встраивать специальные чипы. Реклама станет поступать им прямо в мозг. Им будут приказывать, какие продукты нужно покупать. Мы должны не допустить этого!»


Neverwinter Nights 2 запаздывает.

Компания **Atari** сообщила о переносе даты выхода долгожданной ролевой игры ***Neverwinter Nights 2***. Впрочем, без паники – релиз передвинули всего лишь на месяц, с сентября на конец октября. Разработчики из **Obsidian Entertainment** клянутся с толком использовать дополнительное время: еще раз проверить баланс сил и отполировать до блеска масштабную одиночную компанию и мультиплеер. Учитывая, что фэны растерзают руководство Atari, если те продадут им сырую игру, задержка Neverwinter Nights 2 вполне понятна.

04:46:32 – среднее время прохождения Sin Episodes: Emergence по данным разработчиков

РОЖДЕНИЕ «РУССКОГО ELECTRONIC ARTS»


Осенью выйдет «АЛЬФА: Антитеррор Gold» – еще под именем MiST land.


В декабре нас ждет юбилейный сборник всех игр «Юга».


Сейчас MiST land South работает над стратегией Warfare.

В прошлом году российское издательство **Game Factory Interactive** купило зеленоградскую компанию **MiST land South**. Студия, существующая с 1996 года, хорошо зарекомендовала себя такими играми, как ***«Код доступа: РАЙ»*** и ***«АЛЬФА: Антитеррор»***. Предполагалось, что на базе «южной» студии будет создан продюсерский центр, «подбирающий» перспективные команды и проекты и доводящие их (проекты, разумеется) до ума. Однако 1 августа MiST land South неожиданно прекратила существование, не дотянув до своего десятилетия каких-то четыре месяца. Впрочем, поводов для беспокойства нет. Причиной ликвидации «южной» студии стало решение компании GFI объединить все принадлежащие ей команды под общим брендом. MiST land South продолжит работу под новым названием – скорее всего, им станет **GFI Russia**. К уже существующим подразделениям **GFI Mobile** и **GFI UA** вскоре добавятся **GFI Baltic** и **GFI Black Sea** (последнее сейчас занимается разработкой стратегии ***«Противостояние 5»***).

– Мы долгое время работали вместе с GFI, а потому слияние компаний, произошедшее в прошлом году, было вполне логичным, – прокомментировал ситуацию экс-президент MiST land South **Виталий Шутов**. *– Но время не стоит на месте, и пора делать следующий шаг на пути создания «русского **Electronic Arts**»*.

БОНД ГОТОВИТСЯ К НОВОЙ МИССИИ


Создатели Call of Duty 3 возьмутся за игру о Бонде.

В мае американское издательство **Electronic Arts** попрощалось с Джеймсом Бондом. Компания владела правами на создание игр об агенте 007 на протяжении почти десяти лет, однако последние проекты (например, консольный ***From Russia with Love***) не оправдали надежд «электроников». Стоило EA отказаться от продления контракта с правообладателями, Джеймс Бонд моментально поступил на службу к другому издателю – **Activision**. Именно ему отныне и аж по 2014 год принадлежат права на разработку и издание игр о знаменитом английском супершпионе. По неофициальной информации, сумма сделки составила примерно 70 миллионов долларов.

Компания Activision собирается как можно быстрее отбить затраченные на лицензию деньги, а потому поручило разработку новой серии «бондианы» проверенной студии – **Treyarch**. Эта компания известна большинству геймеров по неплохому экшену ***Ultimate Spider-Man*** и грядущему 100-процентному хиту ***Call of Duty 3***. Впрочем, информация о разработке пока не подтверждена официально – она пришла с сайта Activision, где в разделе «Вакансии» было черным по белому написано: «Treyarch ищет дизайнеров для будущего проекта о Бонде».



Акелла

american mcgee ПРЕДСТАВЛЯЕТ

BAD DAY LA

... Ты готов пережить катастрофу?

Перед вами - герой поневоле и спаситель простых американцев от всяческих бед и напастей. Энтони Уильямс, бывший голливудский агент, а ныне - обычный бродяга, который хочет только одного: чтобы его оставили, наконец, в покое! Его безмятежные скитания по трущобам и закоулкам Лос-Анджелеса были грубейшим образом прерваны целой лавиной катастроф, которые обрушились на чудесный американский город. Сначала Лос-Анджелес сотрясли подземные толчки, а с небес хлынул огненный дождь; затем - как всегда неожиданно - нанесли коварный удар по демократии мексиканские вооруженные силы, а невесть откуда вылезли отвратительные живые мертвецы...

Мудрено ли, что мистер Уильямс не выдержал - и тут такое началось!





М.Видео

ВИДЕОЛЕНД




BioShock – пример мощи Unreal Engine 3.

Иметь лицензию на разработку игр на движке Unreal Engine 3 в наши дни стало правилом хорошего тона. Договоры с создателями «мотора» – **Epic Games** – уже подписали многие издательства, включая **Microsoft Game Studios** и **Ubisoft**. Недавно к ним присоединилась **Sony Online Entertainment**. Издательство намерено использовать мощный движок для разработки онлайновой многопользовательской игры по лицензии комикс-империи **DC Comics** (именно ее художники придумали Бэтмена и Супермена). Среди других известных проектов, строящихся на Unreal Engine 3: ***BioShock*** и ***Gears of War***.


Just Cause подкинет SCi деньжат.

И все-таки не зря английская компания **SCi Entertainment** в мае прошлого года купила издательство **Eidos Interactive**. Сделка обошлась в 144.6 миллионов долларов. Многие эксперты предполагали, что SCi стоит забыть о прибыли на ближайшие лет пять. Ан нет, благодаря успеху таких игр, как ***Tomb Raider: Legend***, ***Hitman: Blood Money*** и ***Championship Manager 2006/07***, прибыль издательства в 2006-ом фискальном году составила 45 миллионов долларов. Грядущие проекты (экшены ***Tomb Raider 10th Anniversary***, ***Reservoir Dogs***, ***Just Cause*** и другие) должны только упрочить положение SCi на рынке.

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

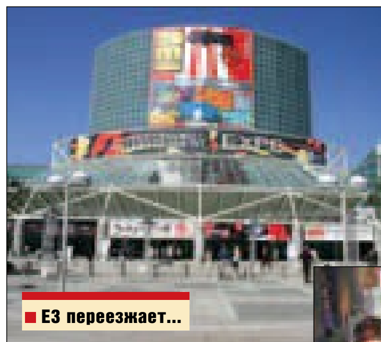
SCI УЛИЧИЛИ В КРАЖЕ


Battlestations: Midway нагло украли.

Британское издательство **SCi Entertainment** оказалось втянутым в крупный международный скандал. Две венгерские студии – **MGE** и **Mithis Entertainment** – обвинили его в... воровстве. Как утверждают «пострадавшие», они трудились сразу над несколькими проектами для SCi: экшеном ***Battlestations: Midway*** (см. интервью с разработчиками в этом номере) и стратегиями ***Joint Task Force*** и ***Nexus: The Juniper Incident***. Работа шла не слишком гладко, и британцы решили передать проекты в другие руки. Сделано это было весьма любопытным способом. SCi договорилось с несколькими (теперь уже бывшими) сотрудниками Mithis Entertainment. Те задержались в офисе студии, скопировали данные, касающиеся вышеназванных игр, после чего стерли всю информацию с компьютеров. Теперь у британского издательства есть наработки и исходный код трех потенциально хитовых проектов, а у MGE и Mithis Entertainment – дырка от бублика. Обнаружив пропажу, венгры потребовали компенсацию, однако SCi отказалась платить. Разработчикам не оставалось ничего, кроме как обратиться в суд и поведать о некрасивой ситуации прессе. SCi Entertainment своей вины не признает. По словам представителей компании, в контракте с венгерскими студиями оговорено право издателя забрать наработки по играм, если он будет неудовлетворен ходом и качеством разработки.


Военные действия начала SCi.

E3 МЕНЯЕТ ИМЯ И ИМИДЖ


E3 переезжает...

На протяжении двенадцати лет выставка достижений «электронного хозяйства» **E3** считалась Меккой для геймеров (в этом мае шоу посетили 60 тысяч «паломников»). Как сообщила организатор мероприятия – **Ассоциация производителей развлекательного программного обеспечения** (ESA), – игровая индустрия больше не нуждается в шоу подобного масштаба, пора сделать E3 «компактнее». В этом крайне заинтересованы крупные издатели (такие как **Sony**, **Microsoft**, **Electronic Arts**), которым участие в выставке обходилось в десятки миллионов долларов.


Больше ты не встретишь на E3 таких дам.

E3 меняет название, а также дату и место проведения. В будущем году **E3 Media Festival** пройдет в одном из отелей Лос-Анджелеса (а не в огромном **Los Angeles Convention Center**) и примет всего 5000 участников. Игры будут демонстрировать в небольших залах для презентаций, что означает: никаких зевак, никаких полуголых моделей, только издатели, разработчики и пресса. Следующая выставка состоится в июле. Причина в том, что весной большинство компаний не готово показывать многие хитовые проекты, релиз которых намечен на конец года.

Акелла

ЖАНР **КОСМИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР**

Новый хит от создателей "Князя Тьмы" (SACRED)

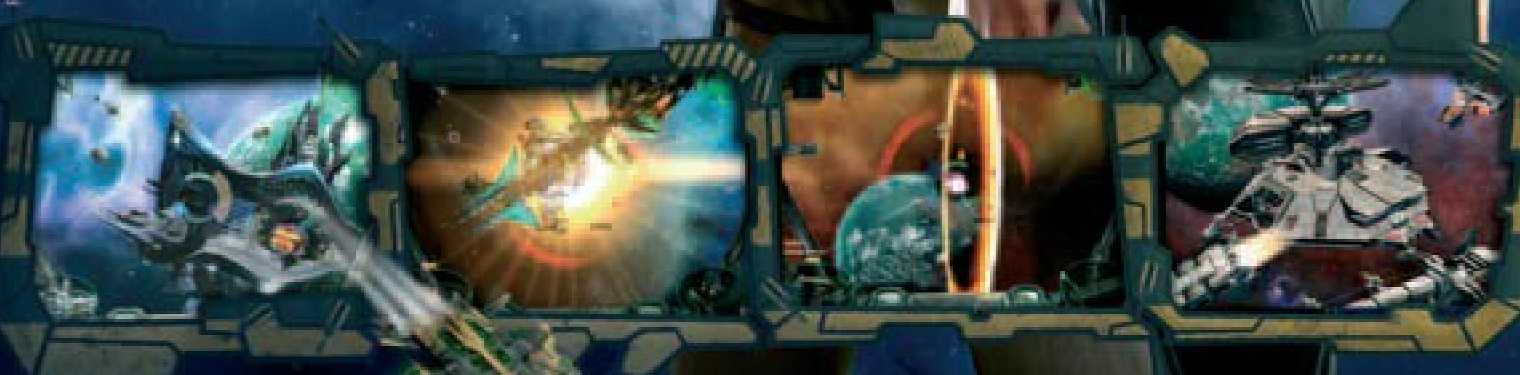
DARK STAR ONE

После окончания Всеобщей межгалактической войны прошли столетия. Между расами, населяющими освоенные части Вселенной, установился шаткий мир.

Чтобы следить за соблюдением перемирия и контролировать растущее могущество каждой империи, был создан Великий совет.

Однако в последнее время участились нападения на гражданские корабли, и виновной в этом оказалась раса, представители которой обитают на самом краю исследованной части Вселенной...

РЕКЛАМА



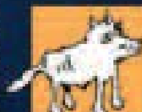


М.Видео

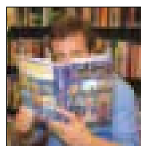
ВИДЕОЛЕНД

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео" и "ВидеоЛенд"





ЛЮДИ ГОВОРЯТ



***Клайв Баркер**, знаменитый писатель ужастиков*

«Некоторые мои фантазии могут быть картинами, другие – книгами, а вот история Jericho просто обязана быть электронной игрой. Я счастлив, что такая уважаемая компания, как **Codemasters,** взялась за подобный проект. Вы такого никогда не видели. Игра Jericho станет непревзойденным воплощением кошмара Клайва Баркера, и вы будете кричать и дергаться! Это будет игра-«убийца», не иначе».



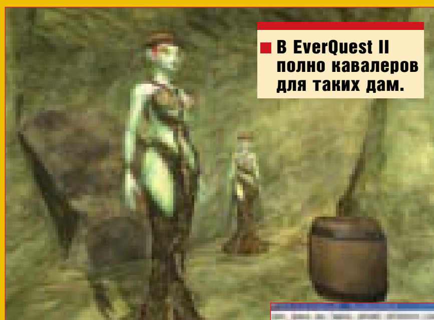
Halo станет комиксом.

На недавней выставке **Comic-Con**, аналоге **E3** для комикс-индустрии, компания **Marvel** объявила о горячем желании сотрудничать со студией **Bungie**. Создатели «Человека-паука» и «Людей Икс» намерены запустить ежемесячный журнал рисованных историй, посвященных опасной вселенной шутера ***Halo***. В середине 80-х Marvel издавала популярный комикс **G.I. Joe** по мотивам экшен-игры и надеется повторить успех с Halo. Все договоренности уже достигнуты, появление Мастера Чифа в новом формате намечено на лето 2007 года.

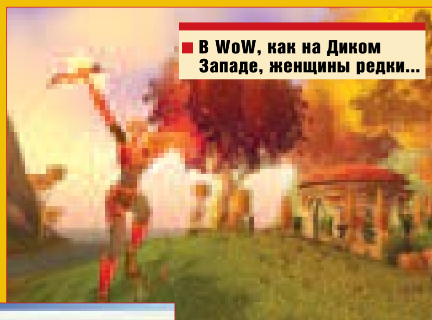
59

тысяч читеров в июне потеряли свои аккаунты в World of Warcraft

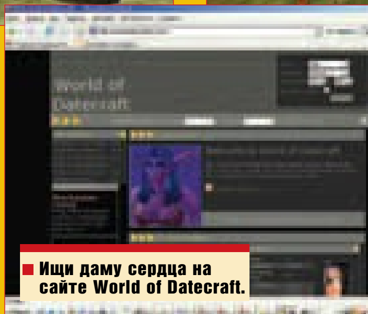
ПОЛОВОЙ ВОПРОС В MMORPG



В EverQuest II полно кавалеров для таких дам.



В WoW, как на Диком Западе, женщины редки...



Ищи даму сердца на сайте World of Datecraft.

Согласно результатам опроса, недавно проведенного сайтом **About.com**, почти две трети из 920 респондентов играют в MMORPG персонажами противоположного пола. Впрочем, это не означает, что среди поклонников онлайновых ролевок сплошь латентные геи и лесбиянки. Психолог **Кэтлин Райт** (Kathryn Wright) уверяет: 60 процентов геймеров-мужчин, использующих женские аватары, делают это из меркантильных соображений – надеются получить деньги и оружие в подарок от других игроков. Так и происходит. По словам главного редактора журнала **Computer Gaming World Джеффа Грина** (Jeff Green), который полгода проиграл в ***EverQuest II*** женским персонажем, ему повсюду докучали вопросом: «Помощь нужна?» Впрочем, многие геймеры «меняют пол» по идейным соображениям. Почти в каждой онлайновой игре существуют кланы, дружественные геям, лесбиянкам и бисексуалам.

Кстати, с недавних пор ***World of Warcraft*** превратился в быстро растущую... службу знакомств. Открыт специальный сайт – **World of Datecraft** – где игроки разных полов и ориентаций общаются, а также договариваются о совместном времяпровождении. Вместо походов в кино, пары отправляются в совместные рейды. Говорят, уже было несколько свадеб. Единственное, что расстраивает: соотношение мужчин и женщин в WoW пока держится на уровне 6 к 1.

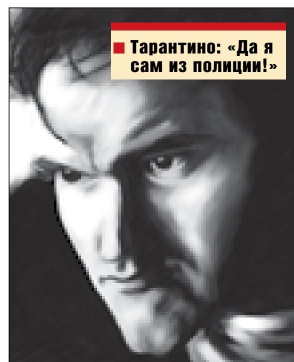
КОПЫ ПРОТИВ «БЕШЕННЫХ ПСОВ»



Reservoir Dogs не нравится копам.

В прошлом месяце мы сообщили о том, что экшен ***Reservoir Dogs*** («Бешеные псы»), создаваемый по мотивам классического фильма **Квентина Тарантино** (Quentin Tarantino), не попадет в магазины Австралии. Местная рейтинговая комиссия **OFLC**, ознакомившись с кровавой игрой студии **Blitz Games**, запретила ее распространение. А не так давно «Бешеные псы» еще и подверглась массовой критике в Великобритании. Против экшена выступила английская полиция. Копов возмутили детали ограбления, в котором предложено поучаствовать геймерам. Игроку позволено брать полицейских в заложники, выжигать им глаза, отрезать пальцы и уши при помощи скальпеля. Во время подобных процедур несчастные, как и положено, истошно кричат и умоляют о пощаде.

– Reservoir Dogs – плод больного воображения, прославляющий насилие над копами, – заявил председатель **Вест-Йоркширской полицейской федерации Том МакГай** (Tom McGhie). *– Эта игра учит дурному!* Несмотря на протесты, английский рейтинговый совет разрешил продажу Reservoir Dogs на территории страны. Издательство **Eidos Interactive** выпустит «Бешеных псов» на свободу в октябре.

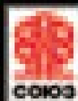


Тарантино: «Да я сам из полиции!»



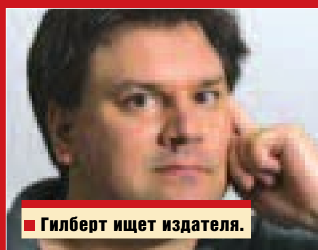
Bohemia Interactive






Конан снова задержался.

Норвежская компания **Funcom** подписала соглашение с британским издательством **SCi**. Англичане получили право продавать коробочную версию ***Age of Conan: Hyborian Adventures*** в США, Европе, Австралии и Южной Африке. Разработчик Funcom будет получать ежемесячную плату с подписчиков онлайновой фэнтези-ролевки.
Мы надеялись попасть в легендарный мир Конана-варвара уже в самом начале будущего года. Увы, совместным решением двух компаний релиз отодвинут на март-май – по слухам, из-за разработки версии Age of Conan для **Xbox 360**. Сейчас игра находится в стадии бета-тестирования.

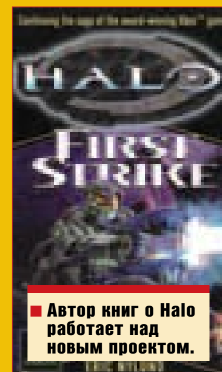

Гилберт ищет издателя.

Известный гейм-дизайнер **Рон Гилберт** (Ron Gilbert) недавно проговорился о своей новой игре. Правда, что это за проект и когда он выйдет, нам пока непонятно. Создатель чудесной серии ***Monkey Island*** сейчас работает дома и сетует на отсутствие игр с хорошим сюжетом и вменяемых издателей, готовых тратиться на необычные проекты.
По словам Гилберта, его секретная игра является одновременно и квестом, и Action/RPG вроде ***Diablo***. В ней будет очень сильный, закрученный сюжет, ненавязчивая боевка и, конечно же, паззлы. Проект выйдет, естественно, на PC.

ХОДЯТ СЛУХИ

HALO 4 НЕ БУДЕТ?


Halo 3 выйдет в 2007 году, а потом?



Автор книг о Halo работает над новым проектом.

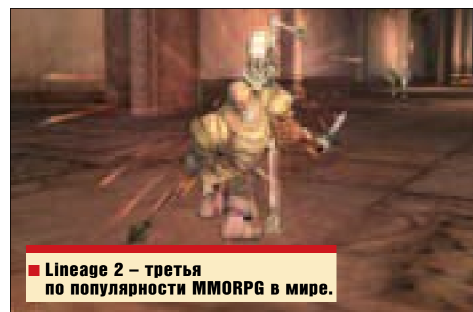
Компания **Bungie**, которая в течение последних пяти лет занималась исключительно серией ***Halo***, намерена завершить славную фантастическую сагу. Слух был пущен композитором студии **Марти О'Доннелом** (Marty O'Donnell): *«Мы все хотим, чтобы Halo 3 стала грандиозным завершением эпической трилогии»*.
Поклонники Мастера Чифа не на шутку всполошились. Заявление наверняка застало врасплох и некоторых сотрудников **Microsoft Game Studios**. Первые две части Halo разошлись по миру тиражом в 14.3 миллиона экземпляров, и глупо умерщвлять курицу, несущую золотые яйца.
Неожиданно подал голос **Эрик Нуланд** (Eric Nylund), писатель-фантаст, сочинивший роман **Halo: The Fall of Reach** и автор сюжета шутера ***Gears of War***. В своем блоге он написал, что работает вместе с Microsoft над новым грандиозным проектом. Фэны, построчно разобравшие сообщение Нуланда, решили: речь идет о ***Forerunner***, экшене, действие которого развернется во вселенной Halo.
Microsoft пока отмалчивается. Однако, похоже, от Bungie не следует ждать ***Halo 4***. Поговаривают, студия займется созданием приквела к Halo, возможно даже, целой трилогии – так в свое время поступил **Джордж Лукас** (George Lucas) со «Звездными войнами».
Полагаем, к тому моменту, как ***Halo 2*** выйдет на Windows Vista, ситуация прояснится...


В будущих проектах Bungie Мастера Чифа не будет.

КТО ОСТАНОВИТ WOW?

Компания **Vivendi Games** поведала о своих финансовых достижениях за апрель-май. Издательству есть чем хвастаться – по сравнению с аналогичным периодом прошлого года зафиксирован рост прибыли почти на 30 процентов. За три отчетных месяца Vivendi Games заработало 206 миллионов долларов. Львиную долю прибыли принесла самая популярная забава планеты – ***World of Warcraft***. Сегодня в нее играют 7 миллионов человек. Вторым по доходности проектом стала аркада ***«Ледниковый период 2»*** по мотивам одноименного анимационного фильма.
Но вернемся к WoW. Согласно данным аналитического сайта **mmogchart.com**, сейчас в творение **Blizzard Entertainment** играют 52.9 процентов от общего числа подписчиков MMORPG. Второе и третье места в рейтинге держат ***Lineage*** и ***Lineage 2*** (12 и 10.4 процентов соответственно), в TOP 5 также попали непопулярная у нас ***RuneScape*** и ***Final Fantasy XI***. Что любопытно, прочие известные онлайновые ролевки вроде ***EverQuest 2***, ***Star Wars Galaxies***, ***City of Heroes***, ***Ultima Online*** и ***Dark Age of Camelot*** с трудом преодолели рубеж в 1 процент.


Доход от WoW пока только растет.


Lineage 2 – третья по популярности MMORPG в мире.

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Рон Моравек, *генеральный менеджер студии **Relic Entertainment***

«Стратегии в реальном времени перестанут быть эксклюзивом для PC. **Electronic Arts** исхитрилась приспособить геймпад для ***The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II*** и выпустила версию игры для **Xbox 360**. Мы следим за продажами консольного порта и, если он будет коммерчески успешным, обязательно выпустим на Xbox 360 свои RTS: ***Warhammer 40.000: Dawn of War*** и ***Company of Heroes***».



Геям нравится Снейк.

Сайт **GayGamer.net**, посвященный, по признанию создателей, «парням, которым нравятся парни, которым нравятся джойстики», опубликовал рейтинг двадцати самых «голубых» персонажей игр. Нам, персональщикам, судя по всему, волноваться не о чем – компьютерных героев в нем практически нет. Вот только на 6 месте обосновался пират-гей Бертрам из ролевки ***Temple of Elemental Evil***. В список также угодили несколько персонажей из серий ***Metal Gear Solid*** и ***Resident Evil***, а первое место досталось Тинглу из серии ***Zelda***.

5.4 миллиарда долларов заплатила AMD за производителя графических чипов ATI

ДЖЕК ВОРОБЕЙ ВМЕСТО СЭМА ФИШЕРА



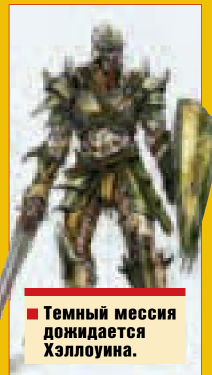
Double Agent задержан на месяц.



Спрос на HoMM V велик – жди адд-она!

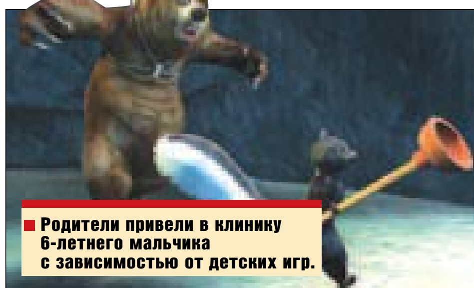
Отчет издательства **Ubisoft** за первый квартал текущего финансового года (завершился 30 июня) содержит ряд хороших новостей. Продажи игр французской компании составили почти 89 миллионов долларов – на 63 процента выше, чем за аналогичный период в 2005 году. Основную прибыль принесли ***Ghost Recon Advanced Warfighter*** и ***Heroes of Might and Magic V***. Первая разошлась на **PC** и **Xbox 360** тиражом в 570 тысяч экземпляров. Что касается игры, созданной гордостью российского игропрома – **Nival Interactive**, то «персональщики» США и Европы раскупили больше 350 тысяч «Героев». К сожалению, Ubisoft не обнародовала данных о достижениях HOMM V в России.

А теперь – плохие новости. Французское издательство отодвинуло даты выхода сразу трех долгожданных игр: ***Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent***, ***Dark Messiah of Might and Magic*** и PC-версии ***Resident Evil 4*** (той самой, что в рубрике «На ковер!»). Все три должны были появиться на прилавках магазинов в сентябре, но, увы... Сэм Фишер и Темный Мессия взяли тайм-аут до конца октября, а релиз Resident Evil 4 задержан на неопределенный срок. Ubisoft предлагает нам довольствоваться трэш-экшеном ***Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow*** (рецензия в этом номере). Именно на капитана Воробья делает ставку компания во втором финансовом квартале.



Темный мессия дожидается Хэллоуина.

ГЕЙМЕРЫ ХОТЯТ ЛЕЧИТЬСЯ



Родители привели в клинику 6-летнего мальчика с зависимостью от детских игр.



В прошлом Бэккер сам был наркоманом...

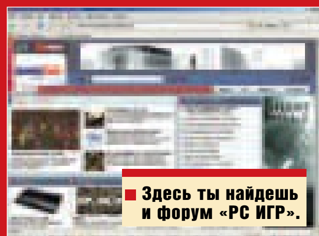
Пару месяцев назад мы рассказывали об открывшейся в Амстердаме клинике для лечения геймеров. Специалисты небольшого медицинского центра при фирме **Smith & Jones Addiction Consultancy** пытаются вернуть больным радость жизни без игр, используя групповую терапию, лекарства и даже... прыжки с парашютом.

Как оказалось, проблема не надумана – желающих пройти реабилитационный курс куда больше, чем может принять клиника.

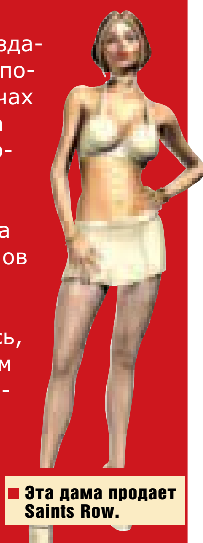
– *Телефон звонит не переставая*, – говорит директор Addiction Consultancy **Кейт Бэккер** (Keith Bakker). – *К нам просятся со всех уголков мира: из Европы, США и даже Азии. Я стольких бедолаг увидел! Обычные ребята, но не представляющие себя без игр. Они бросили школу, разругались с друзьями. Они даже с родителями не разговаривают.*

21-летний Тим из Утрехта – один из пациентов клиники. Он весит 130 килограммов, и по личному признанию, в течение последних пяти лет тратил все свое время на игры. Когда он хотел в туалет, он справлял нужду в бутылку, но не вставал из-за компьютера.

Данных по эффективности лечения в экспериментальной клинике пока нет.

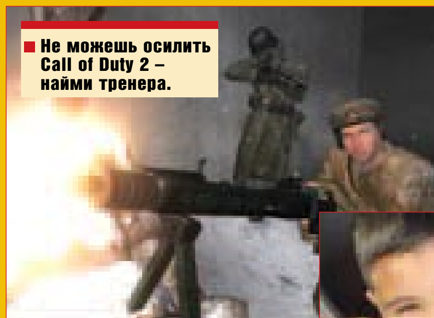

Здесь ты найдешь и форум «PC ИГР».

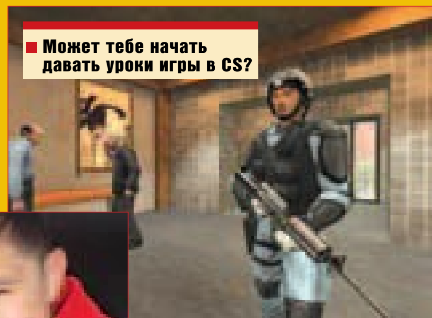
Наш любимый сайт – **(GAME)LAND ONLINE** – получил второе рождение. Веб-ресурс сменил дизайн на более современный и удобный. Дело не ограничилось чисто косметическими улучшениями. Ежедневно на сайте размещают 15-20 новостных заметок, так что в твоих же интересах подписаться на рассылку. Также открыт новый раздел – «Видео», где размещаются самые свежие ролики из грядущих хитов. В будущем сайт ждут и другие радостные перемены: начиная с появления архива обоев и открытия подсайтов по популярным играм до создания игровых серверов. Если запамятовал, запиши адресок: **www.gameland.ru**.

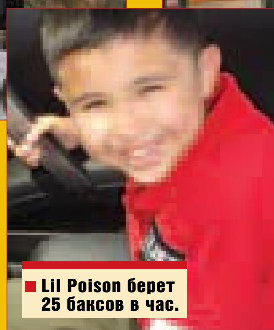

Эта дама продает Saints Row.

Руководство издательства **THQ** поведало об удачах и провалах. За квартал, завершившийся 30 июня, компания заработала 138.8 миллионов долларов. Это больше, чем предполагалось, но меньше, чем за тот же период в прошлом году. Самой удачной игрой THQ оказалась ***Cars*** по мотивам мультфильма «Тачки» – по миру отгружено 2 миллиона экземпляров этой гоночной аркады. Также отлично продается ***Moto GP 2006***. Аналитики верят в хорошие перспективы издательства и уверяют, что после выхода таких 100-процентных хитов, как ***Saints Row*** и ***Company of Heroes***, стоимость акций несомненно возрастет.

ПЛОХО ИГРАЕШЬ? НАЙМИ РЕПЕТИТОРА!


Не можешь осилить Call of Duty 2 – найми тренера.


Может тебе начать давать уроки игры в CS?


Lil Poison берет 25 баксов в час.

Стереотип «геймер = неудачник» больше не актуален. Теперь играть – модно, и в США все большим спросом пользуется новая услуга. Взрослые дяди и тети, желающие участвовать в многопользовательских схватках, нанимают себе... тренеров. Особым спросом пользуются уроки «преподавателей» с сайта **www.gaming-lessons.com**, созданным 18-летним **Томом Тейлором** (Tom Taylor). Один из лучших игроков мира в ***Halo 2***, известный в киберспортивном мире под ником **T Squared**, недавно подписал спонсорский контракт на 250 тысяч долларов. Час занятий с Тейлором стоит 65 долларов. За неделю он делает порядка 2700 долларов. Ребята из его команды игровых тренеров зарабатывают немногим меньше. Средний возраст репетиторов – 19 лет. Самому младшему, парню из Флориды с ником **Lil Poison**, всего... восемь. Он берет в час 25 долларов, а на первый заработок купил себе хомячка.

Сайтов, подобных Gaming Lessons, становится все больше и больше. Нью-йоркский студент **Крейг Ливайн** (Craig Levine) учит игре в ***Call of Duty*** и ***Counter-Strike***. Недостатка в учениках нет, причем, большинство из них не видит ничего странного в подобных занятиях. «Если я хочу научиться теннису или гольфу, я нанимаю тренера, – говорит мать двоих детей **Сюзан Клентон** (Suzanne Clanton). – В случае с играми, не вижу никакой разницы».

МНЕНИЕ ЭКСПЕРТА

ПРОЩАЙ, E3

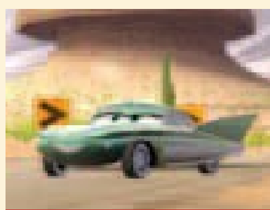

Наш эксперт Дмитрий Бурковский.

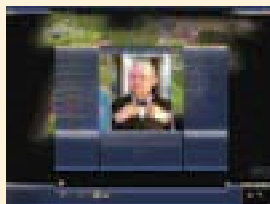
Новая подрубрика **«Мнение эксперта»** нуждается в представлении.

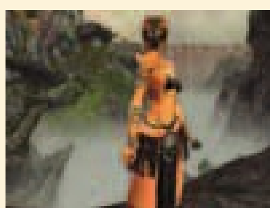
Специалисты, работающие в игровой индустрии, будут знакомиться с нашими новостями и комментировать самые интересные из них. Сегодня гость рубрики – **Дмитрий Бурковский**, руководитель игрового направления компании **«Новый Диск»**.

– Главная новость лета, как это ни странно, к играм прямого отношения не имеет. А отношение она имеет к бизнесу. В мире нет глобальных киновыставок, где участвовали бы все кинокомпании. Как нет и музыкальных мероприятий, где представители прессы и коллеги по бизнесу смотрели бы на booth girls (*девушек в откровенных нарядах, рекламирующих игры – прим. ред.*), изучали «демо-версии» альбомов... Да-да, вы поняли, о чем речь – главная новость лета, это, безусловно, смена формата **E3**. Шоу класса «пыль-в-глаза» больше не нужно крупным издателям, производить впечатление не на кого – масс-медиа все равно игнорирует это мероприятие, игровая же пресса всегда доступна и так. Для ведения бизнеса необходимо лишь достаточное число переговорных и расписание встреч.

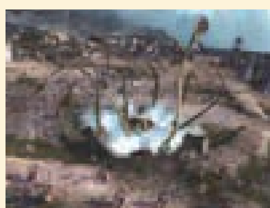
Так что прощай, E3. В следующем году это будет уже совсем другое шоу...

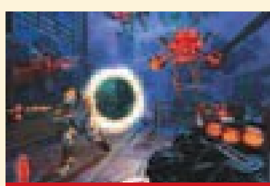

Cars: Radiator Springs Adventures


Civilization IV: Warlords


Guild Wars Factions


Half-life 2: Episode I


LOTR: The Battle for Middle-Earth II


Prey

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США И КАНАДЕ / ИЮЛЬ 2006 ГОДА

2 – 8 июля

Название игры	Издатель
01. World of Warcraft	**Blizzard Entertainment**
02. Cars: Radiator Springs Adventures	**THQ**
03. The Sims 2	**Electronic Arts**
04. The Sims 2 Family Fun Stuff	**Electronic Arts**
05. Half-Life 2: Episode 1	**Vivendi Games**
06. The Sims 2: Open for Business	**Electronic Arts**
07. The Elder Scrolls IV: Oblivion	**2K Games**
08. Guild Wars Factions	**NCsoft**
09. Titan Quest	**THQ**
10. Star Wars Battlefront II	**LucasArts**

9 – 15 июля

Название игры	Издатель
01. World of Warcraft	**Blizzard Entertainment**
02. Cars: Radiator Springs Adventures	**THQ**
03. The Sims 2	**Electronic Arts**
04. The Elder Scrolls IV: Oblivion	**2K Games**
05. Prey	**2K Games**
06. The Sims 2: Open for Business	**Electronic Arts**
07. The Sims 2 Family Fun Stuff	**Electronic Arts**
08. Paws & Claws Pet Vet	**Valusoft/THQ**
09. Guild Wars Factions	**NCsoft**
10. Half-Life 2: Episode 1	**Vivendi Games**

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ / ИЮЛЬ 2006 ГОДА

16 – 22 июля

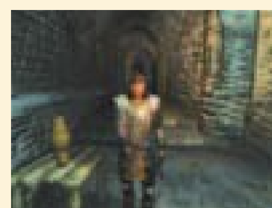
Название игры	Издатель
01. Prey	**Take Two**
02. The Sims 2	**Electronic Arts**
03. The Sims 2: Open for Business	**Electronic Arts**
04. Rise & Fall: Civilizations at War	**Midway**
05. World of Warcraft	**Vivendi Games**
06. Civilization IV	**Take Two**
07. Championship Manager 2006	**Eidos Interactive**
08. Half-Life 2: Episode 1	**Vivendi Games**
09. Football Manager 2006	**SEGA**
10. LOTR: The Battle for Middle-Earth II	**Electronic Arts**

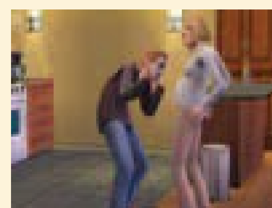
23 – 29 июля

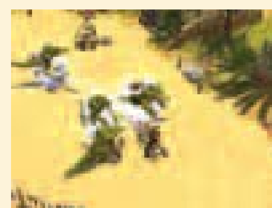
Название игры	Издатель
01. Civilization IV: Warlords	**Take Two**
02. The Sims 2	**Electronic Arts**
03. The Sims 2: Open for Business	**Electronic Arts**
04. Rise & Fall: Civilizations at War	**Midway**
05. Prey	**Take Two**
06. World of Warcraft	**Vivendi Games**
07. Civilization IV	**Take Two**
08. LOTR: The Battle for Middle-Earth II	**Electronic Arts**
09. Football Manager 2006	**SEGA**
10. Championship Manager 2006	**Eidos Interactive**

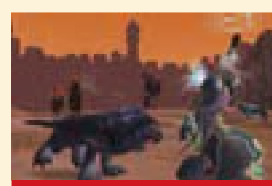

Rise & Fall: Civilizations at War


Star Wars Battlefront II


The Elder Scrolls IV: Oblivion


The Sims 2 Family Fun Stuff


Titan Quest


World of Warcraft

Когда в прошлом году мы узнали, что ***Prey*** выпустили из камеры криогенной заморозки, это стало большим сюрпризом для всех. К тому времени об этом шутере, анонсированном десять лет назад, как-то позабыли. Многие сомневались, сумеет ли студия **Human Head** сделать достойную игру. Зря волновались. Prey отлично продается, а значит, уже сейчас можно помечтать о сиквеле.

Лето – период застоя. Новых игр появляется мало, а потому первые места чартов вновь оккупировали наши «старые знакомые». ***World of Warcraft*** и ***The Sims 2*** неведомы «возрастные» проблемы. Эти проекты пользовались большим спросом и полтора года назад, и сегодня. Вряд ли ситуация кардинально изменится в течение ближайших месяцев десяти – фэны WoW с нетерпением ждут адд-она ***The Burning Crusade***, а симс-маньяки – дополнения ***Pets***. Возможно, в американском чарте ты встретил новое имя – ***Paws & Claws Pet Vet*** – и заинтересовался, что за игра. Отвечаем – симулятор ветеринара, продаваемый по бюджетной цене. Подобные проекты порой пробиваются в TOP 10, но надолго там не задерживаются. Чего нельзя сказать о ***Civilization IV: Warlords***, мощно стартовавшей в Великобритании в последнюю неделю июля. Не нужно быть пра-пра-правнуком Нострадамуса, чтобы предсказать Warlords точно такой же успех в Америке.

За чартами присматривал
Иван "Nemezido" Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

Сентябрь – ноябрь 2006 года

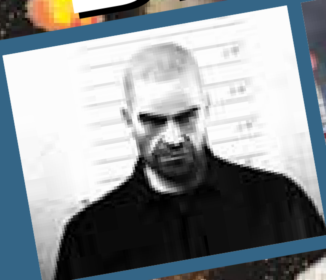
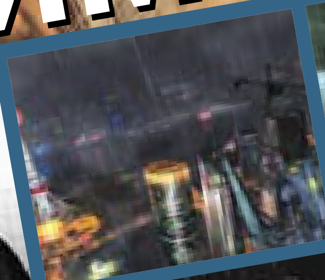
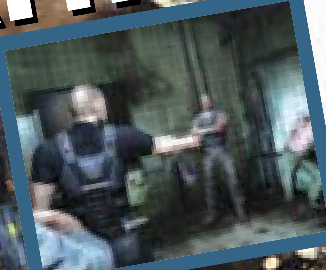
За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Жанр	Дата выхода
Age of Empires III: The WarChiefs	**Strategy**	**02 октября 2006**
Anarchy Online: Lost Eden	MMORPG	Сентябрь 2006
ArchLord	MMORPG	25 сентября 2006
Avatar: The Last Airbender	Action	Осень 2006
Aura 2: The Sacred Rings	Adventure	05 сентября 2006
Bad Day L.A.	Action	III квартал 2006
Barnyard	Action	06 октября 2006
Battlefield 2142	**Shooter**	**Осень 2006**
Bionicle Heroes	Action	Осень 2006
Broken Sword: The Angel of Death	**Adventure**	**Осень 2006**
Caesar IV	**Strategy**	**26 сентября 2006**
Call of Juarez	Shooter	05 сентября 2006
Company of Heroes	**Strategy**	**11 сентября 2006**
Crysis	**Shooter**	**Осень 2006**
Dark Messiah of Might & Magic	**Action**	**Октябрь 2006**
Desperate Housewives: The Game	Simulation	Осень 2006
DIRT _ Origin of the Species	Action	06 сентября 2006
El Matador	Shooter	15 сентября 2006
EverQuest: The Serpent's Spine	MMORPG	30 сентября 2006
EverQuest II: Echoes of Faydwer	MMORPG	14 ноября 2006
F.E.A.R. Extraction Point	Shooter	Осень 2006
Fenimore Fillmore's Revenge	Adventure	Осень 2006
FIFA 07	Simulation	Октябрь 2006
Flight Simulator X	**Simulation**	**02 октября 2006**
FUEL	Racing	26 сентября 2006
Galactic Civilizations II: Dark Avatar	Strategy	Осень 2006
Gods & Heroes: Rome Rising	MMORPG	Осень 2006
Gothic III	**RPG**	**Осень 2006**
GTR 2	Racing	01 сентября 2006
Joint Task Force	Strategy	Осень 2006
Just Cause	Action	19 сентября 2006
LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	Action	12 сентября 2006
Madden NFL 07	Simulation	22 августа 2006
Need for Speed Carbon	**Racing**	**Ноябрь 2006**
Neverwinter Nights 2	**RPG**	**Октябрь 2006**
NHL 07	Simulation	05 сентября 2006
Open Season	Action/Adventure	12 сентября 2006
Pac-Man World Rally	Racing	Осень 2006
ParaWorld	Strategy	25 августа 2006
Reservoir Dogs	Action	19 сентября 2006
Resident Evil 4	**Action**	**Осень 2006**
Runaway 2: The Dream of the Turtle	Adventure	III квартал 2006
Sam & Max	Adventure	Осень 2006
Scarface: The World is Yours	Action	26 сентября 2006
Secret Files: The Tunguska	Adventure	04 сентября 2006
Sid Meier's Railroads!	**Simulation**	**Сентябрь 2006**
SpongeBob SquarePants: Creature from the Krusty Krab	Action	Осень 2006
Star Trek: Legacy	**Strategy**	**Сентябрь 2006**
Star Wars Empire at War: Forces of Corruption	Strategy	Осень 2006
Stronghold Legends	**Strategy**	**Сентябрь 2006**
Tabula Rasa	MMORPG	Осень 2006
Test Drive Unlimited	Racing	24 октября 2006
Tiger Woods PGA Tour 07	Simulation	Октябрь 2006
The Guild II	Simulation	22 сентября 2006
The Sims 2: Pets	**Simulation**	**Октябрь 2006**
TimeShift	**Shooter**	**Осень 2006**
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	**Action**	**Октябрь 2006**
Video Game Tycoon	Strategy	Осень 2006
Warhammer 40000: Dawn of War - Dark Crusade	Strategy	Сентябрь 2006
Warhammer: Mark of Chaos	**Strategy**	**Осень 2006**
World of Warcraft	**MMORPG**	**15 октября 2006**

РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

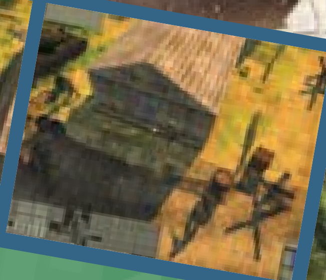
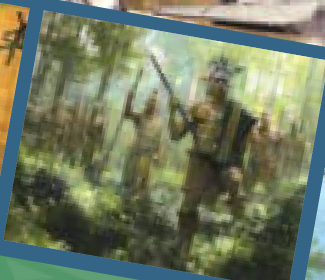
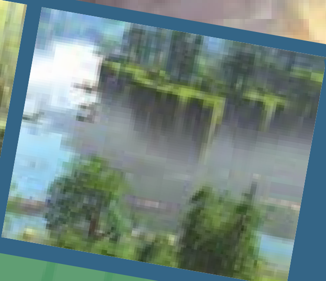
Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
Captain Blood (Одиссея капитана Блада)	Акелла	1С	Action/RPG	IV квартал 2006
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	Ноябрь 2006
Ex Machina: Меридиан 113	Таргем	Бука	Action	IV квартал 2006
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	IV квартал 2006
Heroes of Annihilated Empires	GSC Game World	GSC World Publishing	Strategy	Сентябрь 2006
Jagged Alliance 3D	MiST Land South	GFI	Strategy	Осень 2006
Maelstrom	KDV Games	1С	Strategy	IV квартал 2006
PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)	Акелла	1С	Simulation	IV квартал 2006
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC Game World	GSC World Publishing	Shooter	I квартал 2007
Swashbucklers: Blue vs. Grey	Акелла	1С	Action	IV квартал 2006
Warfare	MiST Land South	GFI	Strategy	IV квартал 2006
You Are Empty	Digital Spray Studios	1С	Shooter	2006
Адреналин 2: Час пик	Gaijin Entertainment	1С	Racing	IV квартал 2006
Анабиоз: Сон разума	Action Forms	1С	Shooter	Октябрь 2006
Блицкриг 2: Возмездие	Arise	Nival Interactive	Strategy	IV квартал 2006
В тылу врага 2	Best Way	1С	Strategy	Сентябрь 2006
Восхождение на трон	DVS	1С	Strategy	2006
Вторая Мировая	1С	1С	Strategy	2006
Герои Мальгримии II: Нашествие Некромантов	АльфаКласс	Новый Диск	Strategy	III квартал 2006
Дневной Дозор	Таргем	ND Games	Strategy	III квартал 2006
Искусство войны: Gluk'Oza RTS	GFI UA	GFI/Руссобит-М	Strategy	IV квартал 2006
Империя превыше всего	IceHill	Акелла	Strategy	IV квартал 2006
Завтра война	CrioLand	1С	Simulation	2006
Звездное наследие 0: Корабль поколений	Step Creative Group	Не объявлен	Action/RPG	IV квартал 2006
Комбат	3AGames	GFI	Strategy	Осень 2006
Метро-2: Смерть вождя	Орион	Бука	Shooter	IV квартал 2006
Обитаемый остров: Землянин	Step Creative Group	Акелла	Adventure	Октябрь 2006
Обитаемый Остров: Чужой Среди Чужих	Orion	Акелла	Action	Октябрь 2006
Отель «У погибшего альпиниста»	Electronic Paradise	Акелла	Adventure	Осень 2006
Параграф 78	Gaijin Entertainment	1С	Action	2006
Петька 007: Золото Партии	Сатурн-Плюс	Бука	Adventure	Сентябрь 2006
Санитары подземелий	1С	1С	RPG	2006
Стальные монстры: Союзники	Леста	Бука	Strategy	IV квартал 2006
Трудно быть богом	Burut	Акелла	RPG	IV квартал 2006
Хроники Тарра: Призраки звезд	Quazar Studio	Акелла	Simulation	IV квартал 2006
Ядерный титбит 2	VZlab	Бука	Adventure	III квартал 2006

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!



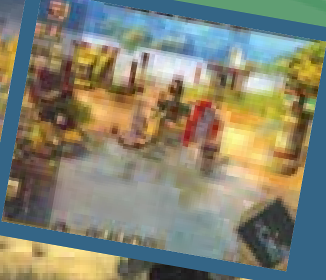


В ожидании хита







Розовые мечты

Некоторым играм лучше вовсе никогда не выходить. Быть мечтами. Ведь что может быть лучше красивой игры? Только красивый анонс. Взять хотя бы *Company of Heroes*. Мы знаем, что это будет за стратегия, мы видели ее на E3. Шедевр, наверняка. В разработчиках, опять же, *Relic*. Помнишь *Warhammer 40.000: Dawn of War*? Ее рук дело. А вдруг не выгорит? Отыщется какой-нибудь совершенно невозможный изъян – и все насмарку. А так ждешь, надеешься. Скриншоты свежие, видеоролики и выход где-то уже не за горами – наслаждаешься...

И ведь таких игр – уйма. Начнешь вспоминать – со счету собьешься. В этом номере мы написали о *ParaWorld*. Что ей только ни прочили. А на деле… На деле тоже выглядит здорово, но все же не так, как хотелось бы. Хочется спросить: «А почему?» Да не у кого. А ведь мы видели только демо-версию. В финальной от обещаний и вовсе не останется следа. Так заведено. Не у разработчиков – вообще. Если верить на слово сразу всем, получится совершенно утопическая картина. Впрочем, на слово можно и не верить, поглядеть хорошенько на скриншоты, изучить нарезки геймплея. И вновь немыслимая картина: все описанные в этом номере игры – без пяти минут хиты. Кроме, разве что, *Mage Knight* и *The Sacred Rings*. Ну, не выглядят так хиты. Год, два назад – еще возможно, но не сейчас. Пройдет месяц-другой, и хиты поступят в продажу. А дальше… Дальше недоумение, вопросы, даже ярость. Как могли? А ведь обещали! Куда смотрела редакция? А редакция верила. А как можно не верить в *Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent* или, скажем, *Broken Sword: The Angel of Death*? Увы, догадаться, какой окажется игра за месяц или даже за неделю до выхода, подчас невозможно. А если и догадаешься, смолчишь. Хочется бить наверняка. Так и рождаются «розовые мечты».



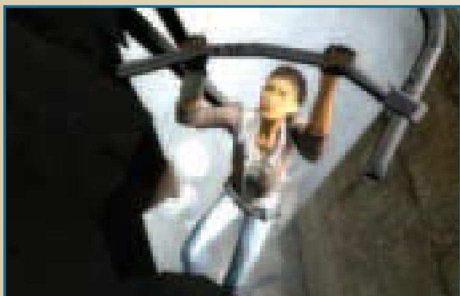


НАС ЧАСТЕНЬКО ПРОСЯТ БОЛЬШЕ ПИСАТЬ О ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ ХИТАХ. ОНО И ПОНЯТНО – ОНИ ВСЕГДА НА СЛУХУ. МЫ БЫ И РАДЫ, ДА ТОЛЬКО ОБЪЕМ ЖУРНАЛА НЕ ПОЗВОЛЯЕТ ПУБЛИКОВАТЬ НЕСКОЛЬКО МАТЕРИАЛОВ СРАЗУ, ПОСВЯЩЕННЫХ ОДНОМУ И ТОМУ ЖЕ ПРОЕКТУ. ЭТА РУБРИКА ЗАГЛУШИТ ТВОЙ ИНФОРМАЦИОННЫЙ ГОЛОД: ЗДЕСЬ ТЕБЯ ЖДУТ СВЕЖИЕ ПОДРОБНОСТИ О САМЫХ ОЖИДАЕМЫХ ИГРАХ.

В ожидании ХИТА

HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter
ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.half-life2.com



Необычайная информационная щедрость Гейба Ньюэлла (Gabe Newell), основателя студии Valve, заставила нас вновь обратить внимание на игру *Half-Life 2: Episode Two*. Заявление о выходе Half-Life 2 со всеми эпизодами на консолях PS3 и Xbox 360 – наименее сенсационное из его последних откровений.
Куда больший интерес вызывает отдельная игра *Portals*, которая будет поставляться вместе с Half-Life 2: Episode Two. В ней разработчики продемонстрируют очередное достижение в области виртуальной физики – собственную «портальную» технологию. Нам предстоит путешествие по пересеченной местности. Универсальным инструментом для преодоления препятствий послужит специальная «пушка», стреляющая телепортами. Самое банальное ее использование – установка двойных врат с точкой входа на одном краю пропасти, а выхода – на другом. Однако в основном геймерам предстоит решать более оригинальные головоломки. Помимо Portals покупатели Episode Two получат многопользовательский экшен *Team Fortress 2*, построенный на движке Source, но стилизованный под интерактивный мультфильм. Подробнее о нем мы расскажем в ближайших номерах.

ASSASSIN'S CREED

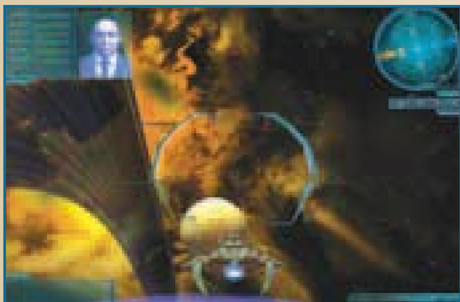
ЖАНР ИГРЫ: Action
ДАТА ВЫХОДА: 2007 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
assassinscreed.uk.ubi.com



Студия Ubisoft Montreal, подарившая миру Сэма Фишера и посвежевшего персидского Принца, решила добавить нового героя в свою коллекцию акробатов и профессиональных убийц. Персонажа зовут Альтаир, именно ему отводится главная роль в недавно анонсированном экшене *Assassin's Creed*.
Нас ждет средневековая Европа. Как выяснилось, спрос на профессиональных киллеров, способных карабкаться по отвесным стенам, прыгать по крышам и вытворять еще не один десяток головокружительных трюков, возник уже в XII веке. Впрочем, пластичность героя – далеко не главный козырь игры. Разработчики делают ставку на свободу действий и реалистичность окружения. Мы сможем бродить по лабиринтам улиц столь же непринужденно, как, например, СиДжей из *Grand Theft A:uto San Andreas*. В способах убийства несчастных жертв нас также не ограничивают, однако, прибегая к той или иной тактике, придется учитывать и реакцию окружающих. Пестрая толпа, состоящая из непохожих друг на друга горожан, может запросто растерзать незадачливого убийцу, стоит только ее прогневить. Но если повести себя правильно, зеваки станут надежной защитой...

ЗАВТРА ВОЙНА

ЖАНР ИГРЫ: Space Simulation
ДАТА ВЫХОДА: 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.zavtravoina.ru

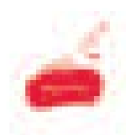


До релиза отечественного космического симулятора *«Завтра Война»* остается все меньше времени, и разработчики с охотой делятся новыми подробностями об этой игре. Напомним, что от прочих проектов жанра детище новосибирской студии CrioLand выгодно отличается тем, что ты сможешь в реальном времени перемещаться из космоса в стратосферу и на поверхность планеты.
Недавно создатели игры поведали нам о кораблях, так называемых флуггерах. Оказывается, местные истребители оснащаются сразу двумя типами двигателей: орбитальным и планетарным. Повредив первый, ты не сможешь быстро перемещаться в космическом пространстве, а, поломав второй, просто рухнешь на поверхность планеты, если сунешься в атмосферу. Помимо человеческих летательных аппаратов, мы получим в свое распоряжение машины Чоругов, дружественной землянам инопланетной расы. В бою же виртуальных пилотов ждет встреча не только с истребителями Конкордии, вражеского «государства», но и с кораблями Джипсов и Ягну. Узнать больше о сторонах конфликта можно из одноименной трилогии писателя Александра Зорича, по мотивам которой и создается «Завтра Война».



БЕЛАЯ ИЛИ ЧЕРНАЯ?

www.playstation.ru www.mypsp.ru







ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	Ubisoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	GFI / Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК	Ubisoft Shanghai, Ubisoft Annecy и Ubisoft Milan
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 6
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	splintercell.uk.ubi.com/doubleagent/
ДАТА ВЫХОДА	19 октября 2006 года

Текст: Артем Ушанов

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

СЭМ ФИШЕР МЕНЯЕТ ИМИДЖ

Все мы любим знаменитых разведчиков. Вот любим – и все тут! Души не чаяли в Штирлице, боготворили пижона Джеймса Бонда. Потом наши сердца завоевал Солид Снэйк – главный герой *Metal Gear Solid*. А вскоре на мониторах замаячил и Сэм Фишер. Если ты вдруг не слышал последнего имени и понятия не имеешь, за что его уважать, ничего страшного. Однако запомни одну непреложную истину: если видишь Сэма, он тебя тоже видит. А если не видишь Сэма – возможно, жить тебе осталось пару секунд. Кто же он такой? О, это выдающаяся личность! Не носит костюмов от Брони, не охмуряет облаченных в меха дам и не водит элитный Aston Martin. Вместо этого наш герой бесшумной тенью скользит по крышам, коридорам и комнатам, оставляя за собой оглушенные тела и подстреленные тушки в тельняшках.

Три части *Splinter Cell* весьма похожи друг на друга, если не сказать больше. Разухабистой стрельбы в них немного. Куда чаще приходится подкарауливать врагов и тихонько убивать одним-единственным ударом по голове. Не забудем упомянуть и роскошную графику, и передаваемый дух шпионского технотриллера. И вместе с тем игры были линейными, что являлось единственным серьезным нареканием.
Авторы правильно поняли чаяния поклонников и к разработке четвертой серии подошли куда тщательнее. Игрушку отполировали, шероховатости сгладили, традиционную схему подачи сюжета и построения миссий выбросили на свалку истории. А уж каким чудовищным испытаниям они подвергли бедного спецагента... Такое даже Сорок Седьмому не снилось!

ТЮРЯГА

Любой супермен может дать слабину. Сэм Фишер, во имя справедливости свернувший десятки худых шей террористов, – не исключение. Карьера блестящего шпиона обрывается, когда его двадцатитрехлетняя дочь гибнет в аварии по вине пьяного водителя. Парень теряет интерес к работе, и полковнику Ламберту приходится отстранять его от службы. Однако со временем старые привычки берут верх. Желая отвлечься от своего горя, диверсант просит начальство дать ему какое-нибудь задание. Те соглашаются. Оговорившись, правда, что новая миссия будет очень и очень сильно отличаться от предыдущих.
Сэму Фишеру предстоит внедриться в законспирированную террористическую группу JBA (John Brown's Army). Сделать это «официальными» путями нелегко, поэтому организация «Третий Эшелон» (о том, что это за контора, можно прочесть во врезке на последней странице материала) разыгрывает целый спектакль. Героя увольняют с работы, он пускается во все тяжкие: начинает грабить банки и убивать невинных людей... Завоевав авторитет в криминальных кругах, новоявленный гангстер сдается властям и получает «путевку» в исправительное учреждение Эллсворт. По чистой «случайности» его сажают в одну ка-

СЭМУ ФИШЕРУ ПРЕДСТОИТ ВНЕДРИТЬСЯ В ЗАКОНСПИРИРОВАННУЮ ТЕРРОРИСТИЧЕСКУЮ ГРУППУ JBA


С испугу Сэм забрался под самый потолок.


Захват заложника – не очень красиво, зато эффективно.

меру с Джейми Вашингтоном, членом JBA. Вместе они совершают побег из тюрьмы и присоединяются к бандитам.

ХОРОШИЙ-ПЛОХОЙ-ЗЛОЙ

Работа двойного агента далеко не так привлекательна и захватывающа, как это может показаться на первый взгляд. Бритоголовому парню предстоит выполнять задания «Эшелона», не вызывая подозрений у своих новых друзей. А для этого нужно вести себя соответствующим образом: быть кровожадным и жестоким. При этом Фишер официально снят с должности. И если возникнет необходимость казнить заложника, как того требуют террористы, «Эшелон» ничего не сможет возразить. Ведь, отказавшись от экзекуции, Сэм вызовет недоверие со стороны экстремистов. Естественно, это приведет к провалу всего задания. Сможешь ли ты пожертвовать одним человеком ради спасения тысяч жизней? Примерно такой вопрос задают игроку разработчики в подобной ситуации.

Фишеру доведется принять множество нелегких решений. Спасти пленников от расстрела и подставиться самому или пройти другим путем – более безопасным? Решать тебе. Только не забывай: от сделанного выбора зависит дальнейшее развитие сюжета. Он не просто нелинейный. Создатели клянутся, что любые персонажи могут погибнуть по нашей вине. Не исключая высокопоставленных чиновников «Эшелона»... Готов ли ты взять на себя такую ответственность? Выбор «доброго» или «злого» пути влияет и на доступ к продвинутому оборудованию «Эшелона» либо к оружию террористов. А это, в свою очередь, изменит тактику прохождения последующих миссий.

Успех адвенчуры-фильма *Fahrenheit* подействовал (в числе прочих) и на *Double Agent*. В игру ввели так называемые “directed moments”. По сути это инте-

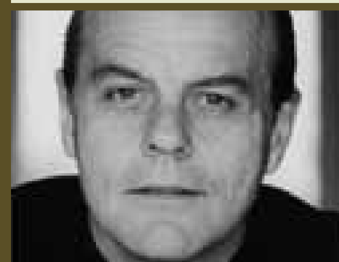
ЧИТАЙ КНИГИ!

По мотивам ***Splinter Cell*** выпущено две книги, третья в процессе создания. Tom Clancy's Splinter Cell (2004) и Tom Clancy's Splinter Cell: Operation Barracuda (2005) написаны автором нескольких романов о Бонде – **Рэймондом Бэнсоном** (Raymond Benson) – под псевдонимом **Дэвид Майклз** (David Michaels). Operation Barracuda продалась довольно хорошо и попала в десятку бестселлеров по версии New York Times. А вот над третьей книгой – Tom Clancy's Splinter Cell: Checkmate – работает другой автор, но под тем же псевдонимом.

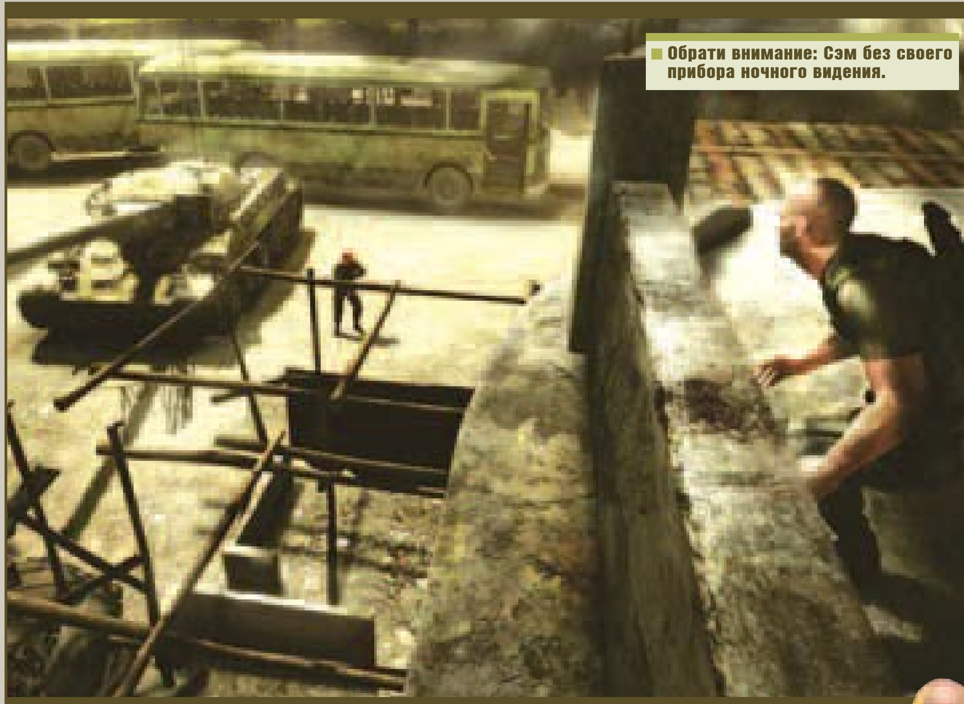



Роскошный вид. Везет агентам.

О КАРЬЕРЕ



«I am shocked and amazed (Я потрясен и удивлен), – ответил однажды Сэм Фишер одному террористу хриплым басом». Давай порадуемся: озвучивать нашего любимого шпиона снова будет Майкл Айронсайд (Michael Ironside). Напомню, голосом этого актера агент разговаривал в *Pandora Tomorrow*, и получалось это у него весьма убедительно. В *Chaos Theory* к услугам Айронсайда прибегать не стали. И очень зря, Сэм потерял часть своего фирменного обаяния.



Обрати внимание: Сэм без своего прибора ночного видения.

АНКЕТА



Игроки должны знать своих героев, верно? Знакомьтесь: Сэмюэль Лео Фишер, 1957 года рождения, зеленоглазый брюнет, рост – метр восемьдесят, вес – семьдесят семь килограммов. В настоящее время является агентом «Третьего Эшелона» (Third Echelon) – подразделения Агентства национальной безопасности. Ранее служил в ЦРУ и спецназе Navy SEAL. Профессионал во всем, что касается шпионажа, прикладной акробатики и обращения с оружием.

рактивные ролики. В определенный момент нам предложат сделать выбор и дадут несколько секунд на раздумье (*на самом деле это довольно стандартный для консольных игр прием – прим. ред.*). С приставок пожаловали и небольшие аркадные вставки (или мини-игры – называй, как хочешь). Например, здесь встречается забава «раскрой дополнительный парашют до того, как стукнешься пузом об землю и бесславно кончишь свои дни».

МОРСКОЙ ЛЕВ

Судьба вновь забросит нашего парня в разные уголки мира. Подобно Ларочке Крофт, агент не прочь сменить костюм на более подходящий. Так, в заснеженной России он щеголяет в белом комбинезоне с маской, а в жаркой Киншасе (это столица африканской Республики Конго, если кто не знает) разгуливает в шортах, футболке и темных очках (которые и в самом деле затемняют картинку). Разумеется, от наряда зависит набор доступной экипировки. В карманы шорт ведь гранат не напихаешь, верно?

Некоторые поручения (например, побег из тюрьмы в самом начале игры) придется выполнять вместе с напарником. Причем его гибель означает срыв всей операции. Ведь есть места, куда одному забраться невозможно. Кроме заботы о соратнике, нужно поразмыслить и о текущих задачах. Оставшись без верных гаджетов, Сэму придется полагаться на окружающую обстановку и отточенные рефлексы.

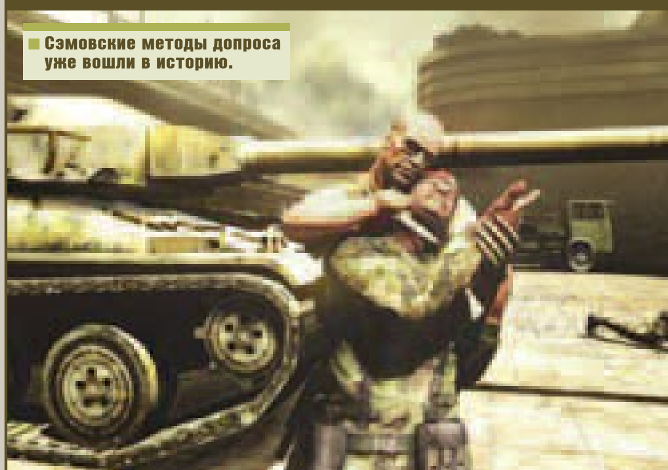


Представь себе Splinter Cell без прибора ночного видения. Брр...

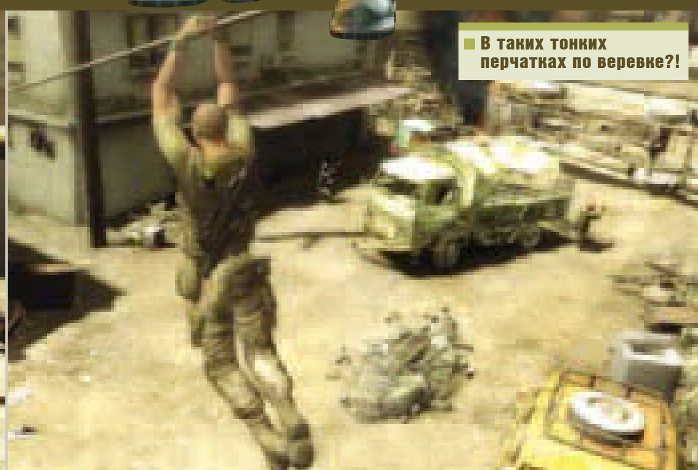
Для более полного погружения в игру авторы сделали знаменитый «монитор-на-плече» функциональным. Отныне он показывает степень видимости Сэма. Если переключиться в режим от первого лица, эту функцию выполняет маячок на винтовке. Наконец, агент Фишер в кои-то веки научился плавать и даже утаскивать террористов под лед. Туда им и дорога.

Кажется, сериалу Splinter Cell надоело сидеть на одном месте. Он начал меняться и удивлять. Оставшись при этом замечательным шпионским экшеном с некоторым налетом драматизма.

Любые персонажи могут погибнуть по нашей вине. Не исключая высокопоставленных чиновников «Третьего Эшелона»



Сэмовские методы допроса уже вошли в историю.



В таких тонких перчатках по веревке?!

ПРОСТО СКАЖИ СЕБЕ:

«ЭТО ВСЕГО ЛИШЬ ИГРА»

Произошло на мощной леворульной тачке в горах Шотландии

Поменялся краской с Zonda в гонке вокруг Олимпийской Деревни

Догнал Alfa Romeo GT, чтобы взять первое место

Влетел в ограждение на повороте Rainey Curve

Mercedes - нагло подрезал в Европе

Выбил Corvette на шпильке Andretti Hairpin

Потекло масло из трансмиссии после заноса

Въехал в Tuscan, залюбовавшись Лондоном





Evolution GT

ЭТО НЕ ИМИТАЦИЯ















ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	THQ
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Бука
РАЗРАБОТЧИК	Relic Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.companyofheroes-game.com
ДАТА ВЫХОДА	Сентябрь 2006 года

Текст: Андрей Первый

COMPANY OF HEROES

И СНОВА НОРМАНДИЯ

В наши дни игры про Вторую мировую сыплются как из рога изобилия. Казалось бы, все крупные сражения уже сто раз выиграны, успешно завершена три тысячи пятая высадка в Нормандии, снова взят Рейхстаг. Но все новые и новые анонсы стращают любителей истории. Злосчастная лихорадка не обошла стороной и студию Relic. Многие знакомы с ее прошлыми творениями – *Warhammer 40K: Dawn of War* и сериалом *Homeworld*. Смогут ли ребята поддержать свою репутацию, не ударив в грязь лицом и в этот раз?

ДОСТОВЕРНАЯ ВОЙНА

Патриотов просьба не беспокоиться. Противоборствующих сторон всего две – Союзники и Вермахт. Первые опять штурмуют злосчастное побережье Франции, вторые – отбиваются. Вот и весь сюжет. Боевые операции, о которых пойдет речь, действительно проходили. Но герои и события, по большей части, вымышленные.

Чем же Relic хочет завоевать публику? Видимо, насмотревшись на российскую *«В тылу врага»*, авторы решили порадовать игроков небывалым физическим движком. В *Company of Heroes* каждый сантиметр карты подвержен изменениям. Снаряды оставляют в земле воронки. Пули прошивают деревянные перекрытия насквозь, разбивают стекла. Пальнул в стену из базуки – вот тебе и проход! Все повреждения просчитываются в соответствии с законами физики. Причем любой дом состоит примерно из шестидесяти секций. А каждую из них, в свою очередь, можно разломать семью различными способами.

Однако подобные изыски нужны не только для зрелищности. Напротив, они здорово влияют на игровой процесс. И не только тем, что можно сравнять с землей какой-нибудь сарай. Допустим, на втором этаже засел вражеский снайпер или маленький отряд с пулеметами. Можно, конечно, штурмовать дом, посылая своих солдат на верную гибель. Но куда лучше закидать противника гранатами через прорехи в стенах. Или пальнуть из миномета и похоронить негодяев под обломками.

Но одной физики, даже столь продвинутой, мало. Для успеха необходим еще чертовски смышленый AI.

В Relic об этом подумали. Каждый солдат тщательно оценивает окружающую обстановку. Если вдруг на него нападут, боец немедленно отыщет себе укрытие: ограда, обгоревший остов танка или даже воронка. Окопавшись, боец начнет отстреливаться. По ходу сражения он будет набирать опыт и, если выживет, отправится с товарищами на следующее задание.

ЦАРЬ ГОРЫ

Как и в *Dawn of War*, здесь нет традиционного сбора ресурсов. Вместо этого

Любой дом состоит из 60 секций. А каждую из них, в свою очередь, можно разломать семью способами



Фашисты грамотно окопались на берегу канала. Придется попотеть, чтобы их отсюда выкурить.



Через такую выбоину в стене удобно вести огонь.

нужно захватывать особые зоны, на которые условно разделена игровая карта. Заполучив такую область, ты сможешь быстро рекрутировать новобранцев, обеспечить военную технику горючим и боеприпасами, а солдат амуницией. Но помни: захваченный клочок земли должен прилегать к другим подконтрольным территориям, иначе поставки снарядов и живой силы будут нарушены. Аналогичным образом можно напакостить врагу: надо всего-то отрезать наиболее прибыльную зону от основной базы.

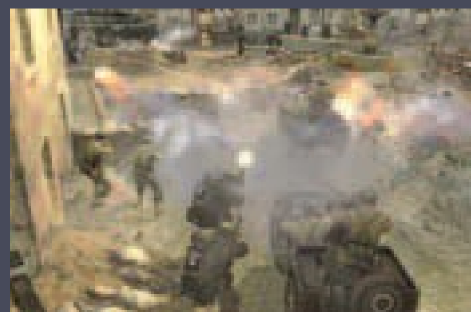
У захваченных областей есть и другие достоинства. Например, только в пределах данных территорий разрешено улучшать собственные батальоны. Да и особые способности подопечных в полной мере раскрываются лишь «дома». Ну и, наконец, родные пенаты можно укреплять. Построить редуты и баррикады из мешков с песком, обнести колючей проволокой, установить наблюдательную вышку... Такую оборону даже танком не прорвешь. А уж пехотой и подавно!

Чем успешнее дерутся наши дивизии, там больше очков начисляется командованию. Драгоценные баллы ты волен обменять на исследования и технологии. Всего есть три ветви: «броня», «пехота» и «ВВС». К примеру, можно улучшить тыловое обеспечение. Если на передовой разрушили бронетранспортер, фабрики сами восполнят потери. Ученые, в свою очередь, подарят парашютный десант, ракетные удары, авианалеты и даже шанс соорудить противопехотный танк с огнеметом (та еще машинка!).

«В тылу врага» на Западе приняли благосклонно, но хитом она не стала. Быть может, Company of Heroes воссядет на трон. Тем более что ей уже сейчас пророчат титул революционной стратегии. Осенью мы узнаем, насколько это оправдано. 

ЧЕСТНЫЙ ВЫСТРЕЛ

Разработчики из **Relic** категорически не согласны с установившейся практикой, когда любые юниты могут наносить повреждения кому угодно. Ну почему танк взрывается после пулеметной очереди? В *Company of Heroes* эта несуразица учтена. Солдат не причинит тяжелой техники никакого вреда, если будет стрелять в нее из обычного оружия. А вот гранаты и базуки – это куда более действенный метод. Аналогично: пулемет не эффективен против пехоты, если та находится далеко. Зато вблизи укладывает солдат десятками.





Все внимание заднему плану. Не повезло бедным солдатикам – попали под взрывную волну.

ПРОТИВ ВСЕХ



Играя во многие RTS по сети, в случае поражения приходится ждать, пока закончится поединок и объявится победитель. В *Company of Heroes* можно включить специальный режим “live together, die together”. Тогда выбывший игрок снова возрождается. А битва длится до тех пор, пока один из участников не сможет уничтожить все неприятельские базы. Всего же в онлайновых схватках смогут сразиться до восьми человек.



ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Strategy First
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
GFI / Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК
МиСТ ленд-ЮГ
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.mistgames.com/projects.php?project_id=2
ДАТА ВЫХОДА
III квартал 2006 года

Текст: Андреяно "Напишу Ночью" Теодороне

JAGGED ALLIANCE 3D

КЛАССИКА В 3D

В один из жарких июньских дней миловидные пиарщицы компании GFI и «Руссобит-М» заманили лучших представителей игрожурской братии в лес. Не по грибы и не пьянства ради – под сенью березок, дубов и плакучих ив раскинулся огромный особняк. Здесь разместились сотрудники зеленоградской студии МиСТ ленд-ЮГ (на днях компанию переименовали. Подробности ищи в новостях). В данный момент авторы таких неоднозначных пошаговых стратегий, как *«Код доступа: Рай»*, *«Власть Закона»* и *«Альфа: Антитеррор»*, корпят над *Jagged Alliance 3D*. Собственно, на него мы и приезжали посмотреть.

СТАРАЯ ПЕСНЯ НА НОВЫЙ ЛАД

Серию *Jagged Alliance* геймеры постарше любят и ценят так же, как *«Героев Меча и Магии»*. По мнению многих игроков, вторая часть JA – это вообще лучшая тактическая стратегия, созданная когда-либо. И правда, релиз JA2 состоялся более семи лет назад (а Jagged Alliance и вовсе увидела свет в далеком 1995), однако ни одной более серьезной и продуманной TBS с тех пор не выходило. Наиболее удачные игры этого жанра лишь успешно использовали наработки студии Sir-Tech, разбавляя геймплей образца 1999 года собственными нововведениями.

«Мистлендовцы», на наш взгляд, поступили очень грамотно. Они не стали изобретать велосипед и «чинить то, что не сломано», а просто решили перенести игровой процесс второго JA в полное 3D.

Оговоримся сразу: *JA3D* – это не третья часть игры и не римейк JA2 (см. врезку). Это отдельный проект, который использует геймплейную механику второго «Джаггеда». Все остальное (графику, сюжет, миссии) «МиСТ ленд-ЮГ» изготавливает сама.

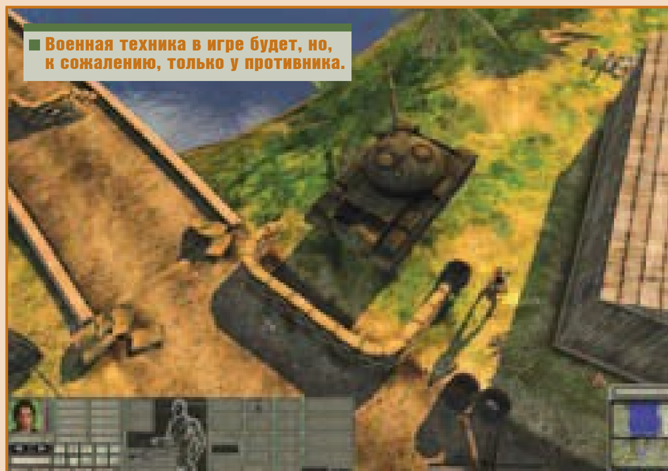
Если ты по каким-то причинам в свое время пропустил (или не застал) *Jagged Alliance 2*, обязательно исправь это досадное недоразумение как можно скорее – благо, совсем недавно компания «Акелла» выпустила антологию этих шедевров на одном DVD.

Показанная на презентации версия окончательно уверила нас, что Jagged Alliance 3D в надежных руках

МЕТАМОРФОЗЫ

Забудь про «банановую» республику Арулько. Команда наемников пакует чемоданы и отправляется на западное побережье Африки. Как и прежде, наши бойцы будут усмирять злобного диктатора, устроившего кровавый террор в отдельно взятом государстве.

Глобальной карты, по которой раньше можно было перемещаться куда угодно и когда угодно, больше нет. Вместо этого нас ждет набор миссий: выполнил одну – перешел к следующей. В то же время разработчики уверяют, что JA3D – игра нелинейная. Хотя бы потому, что многие задачи можно решать, как минимум, двумя разными способами. Также обещано несколько концовок и вереница побочных заданий. Наемникам хоть и платят шальные деньги, однако подкалымить на стороне они всегда рады – лишь бы местные жители достойно платили. Кстати, если раньше в JA, общаясь с NPC, мы задавали об-



Военная техника в игре будет, но, к сожалению, только у противника.

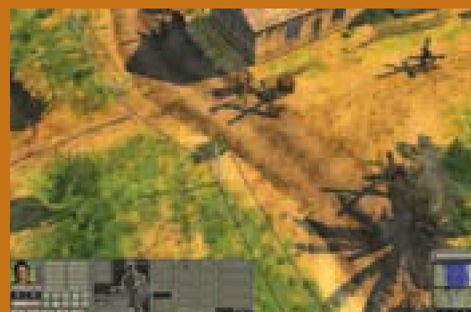


Враг совершил непростительную ошибку – позволил наемнику подкрасться со спины.

щий тон разговора («угрожать», «спросить»), то теперь будем выбирать конкретные реплики.
Команда для выполнения той или иной миссии выбирается заранее – впрочем, некоторые «солдаты удачи» смогут присоединиться к нам непосредственно во время выполнения задания. В игре встретится большинство старых знакомых (например, Иван Долвич, Фидель), будут и новые лица (всего с нами готовы сотрудничать порядка 30-ти наемников). Серия JA, наравне с *Fallout*, славилась богатейшим ассортиментом разномастных стволов. Пистолеты, винтовки, дробовики, гранаты, пулеметы – в JA3D нашим бойцам будет доступно порядка 100 видов оружия. Жаль, правда, что на технике покататься не дадут.

РОССИЙСКАЯ TBS-МОНОПОЛИЯ

Россия, как известно, родина не только слонов, но и сиквелов для культовых TBS-серий. Nival недавно выпустил *Heroes of Might & Magic V*, на стапелях московской студии .dat кипит работа над многообещающей *Disciples III*, «МиСТ ленд–ЮГ» ваяет *Jagged Alliance 3D*... Кстати, полноценное продолжение сериала JA разрабатывает «Акелла»! Да, в скором времени выйдут и JA3D, и просто JA3. Для полной идиллии не хватает, пожалуй, лишь новой части *X-COM*, создание которой доверили бы нашим соотечественникам.



В НОГУ С ПРОГРЕССОМ

Игра разрабатывается на усовершенствованном движке «Альфы». Практически полностью разрушаемое окружение, точный обсчет баллистики, современные спецэффекты – от перехода в 3D JA только выигрывает. Кстати, чтобы сохранить дух предыдущих серий, разработчики пошли на одно ухищрение: вращать камеру можно лишь под определенным углом. Из-за этого JA3D кажется изометрической, а не полностью трехмерной.

ПОВОЮЕМ?

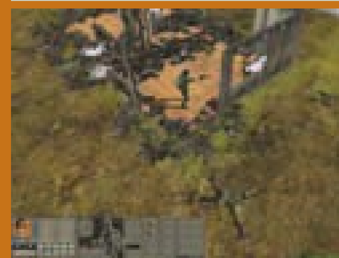
Всенепременно. Jagged Alliance – это классика жанра, икона для разработчиков TBS-игр. Изначально автор этих строк скептически относился к тому, что новую часть серии разрабатывают не Sir-Tech (компания развалилась несколько лет назад), а сторонняя студия. Однако «МиСТ ленд-ЮГ» на пошаговых стратегиях «собаку съела». К тому же, показанная на презентации версия окончательно уверила нас, что JA3D в надежных руках.





Иван Долвич – один из самых лучших бойцов в JA. Но под перекрестным огнем четырех неприятелей ему точно не выжить...

СЛОМАЙ ВСЕ



Редкая нынче RTS может похвастаться даже частично разрушаемым окружением. А уж тактическая стратегия и подавно! Так вот, в *Jagged Alliance 3D* такая наработка есть: ты волен взрывать любые стены или заборы, а также выкорчевывать деревья. При этом игра не требует сверхмощного компьютера. Все, что нужно, – это процессор 2GHz, 512Mb оперативной памяти и видеокарта ATI Radeon 9600 128 Mb или GeForce 4 128 Mb.



ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Microsoft Game Studios
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Ensemble Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
microsoft.com/games/pc/age3warchiefs.aspx
ДАТА ВЫХОДА
Октябрь 2006 года

Текст: Иван "Nemezido" Гусев

AGE OF EMPIRES III: THE WARCHIEFS

ИНДЕЙСКИЙ ФАКТОР

В оригинальной *Age of Empires III* индейцы жили сами по себе и сохраняли нейтралитет до тех пор, пока в их владениях не появлялись европейцы. Стоило открыть в ирокезской деревушке торговый пункт, и краснокожие – вероятно, за бусы и огненную воду – с радостью становились твоими союзниками. Если же первым в поселение приходил враг, то «чингачгуки» с такой же легкостью вставали на его сторону. Однако индейцы не играли заметной роли в Age of Empires III – победа в любом сценарии расчудесно добывалась без их помощи. А потому большинство геймеров даже не старалось заручиться их поддержкой. С помощью адд-она *The WarChiefs* разработчики из компании Ensemble Studios желают искоренить неуважительное отношение к коренным жителям Америки. Уже очень скоро три великих индейских народа выйдут на тропу войны.

ДЕБЮТАНТЫ

Первая дополнительная раса, которая появится в *The WarChiefs*, – ирокезы. Они специалисты по осаде. В их распоряжении ручной таран, позволяющий быстро выломать любые ворота. Кроме того, ирокезские воины стоят очень дешево, а потому берут европейцев не умением, а числом.

Вторая раса – сиу. Племена этих индейцев занимали в Северной Америке площадь, превышающую территорию любого европейского государства. Сиу – наиболее продвинутый в технологическом плане индейский народ: они быстро научились верховой езде и умеют пользоваться огнестрельным оружием. Сиу быстры и крайне опасны – сказывается наличие многочисленной и сильной кавалерии. Они также обучены магическим танцам, благодаря которым растут те или иные показатели воинов. Есть боевой танец, увеличивающий атаку воинов, а есть танец даров, ускоряющий прибытие подмоги, посланной советом племени.

Третья новая раса не объявлена до сих пор. Можно только гадать, кто это будет. Апачи? Комманчи? А может быть, могикане?

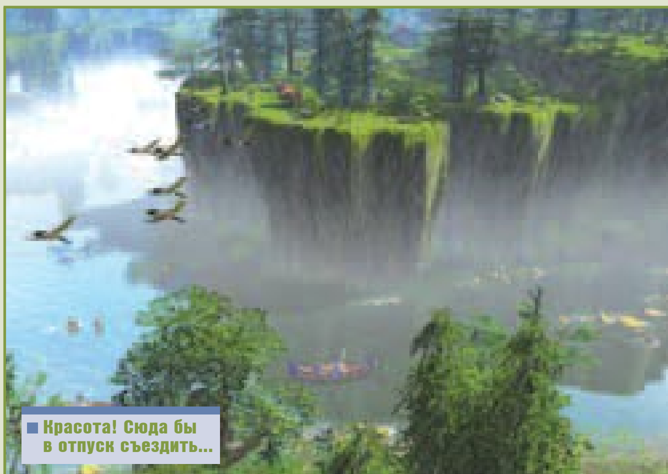
СОВЕТ ПЛЕМЕНИ

Основным нововведением в оригинальной *Age of Empires III* были «родные города». Кликнув на флаг, из Нового света ты переносился в Старый и требовал «гуманитарную» помощь у соотечественников: дерево, золото, полезные технологии и дополнительные войска. У индейцев в The WarChiefs нет «родных городов». Вместо них – схожие по функциям советы племен. По просьбе они высылают подкрепление, нужные ресурсы и апгрейды.

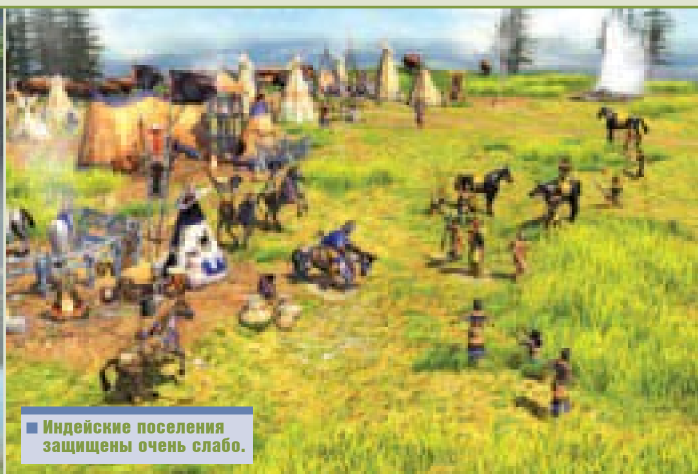
Кстати, возможно, ты уже задался вопросом: а что означает само слово WarChiefs? Его можно перевести на русский язык, как «Следопыты». По сути, ворчифы – это скауты, однако они не только исследуют карту, но и оказывают своему народу заметную военную поддержку.

У каждой индейской расы есть один следопыт. Он живет в гармонии с природой и умеет использовать животных в каче-

С помощью адд-она разработчики желают искоренить неуважительное отношение к коренным жителям Америки



Красота! Сюда бы в отпуск съездить...



Индейские поселения защищены очень слабо.

стве союзников. Например, может натравить одного медведя на другого, чтобы получить проход к ценному ресурсу. Следопыт также окружен некой аурой, благотворно действующей на соплеменников: она усиливает показатели атаки и защиты. Следопыт сиу, например, увеличивает скорость юнитов. Так что, во время наступления позаботься, чтобы ворчиф был рядом с воинами.

ДА ЗДРАВСТВУЕТ РЕВОЛЮЦИЯ!

Одним из самых интересных и необычных нововведений в The WarChiefs станут революции. После того, как игрок хорошенько освоится в индустриальной эре, ему нужно будет решить, как развиваться дальше. Можно, как прежде, перейти в эпоху империализма, а можно начать революцию в собственной стране. Дальше происходит удивительная вещь – захудалый городишко превращается в хорошо укрепленный военный лагерь, все крестьяне как следует вооружаются, а в бараках появляются новые виды бойцов.

БЛЭК УЧИТ ИСТОРИЮ

The WarChiefs **продолжит повествование о судьбе семейства Блэк, с которым мы познакомились в** ***Age of Empires III.*** **Однако есть немаловажный нюанс. Как показали отзывы, геймерам не слишком понравилось, что в сюжете третьей части знаменитой стратегической серии вымысла больше, чем исторических событий. Разработчики обещают исправить этот недостаток. Теперь каждый сценарий (а всего их в кампании – пятнадцать) исторически правдоподобен – Блэки примут участие в известных реальных сражениях.**



Зачем нужна революция? Она практически останавливает развитие экономики страны, зато резко усиливает ее военную мощь. Это преимущество нужно использовать для того, чтобы быстро победить врагов отечества.
Важное примечание: начав революцию, ты уже не сможешь вернуться к мирной жизни. А значит, придется довольствоваться уже добытыми ресурсами. Хорошо спланированное восстание почти всегда приводит к краху оппонентов. А вот непродуманный бунт неизбежно закончится быстрым поражением. Так что решай сам, готов ли ты стать воинственным революционером или лучше побудешь расчетливым империалистом. Пара месяцев на раздумья у тебя есть – релиз The WarChiefs намечен на октябрь.





Индейцы молниеносно нападают и так же быстро исчезают.

ПЕРЕМИРИЕ



Age of Empires III: The WarChiefs **порадует геймеров-«тугодумов» приятными изменениями в многопользовательском режиме. Речь идет об опции «перемирие». Теперь, запуская мультиплеер, игроки сами определяют, сколько времени им нужно для развития базы. «Перемирие» можно установить на время от 10 до 40 минут – в течение этого срока развязать сражение невозможно. Зато потом стороны начинают войну подготовленными к любым неурядицам.**

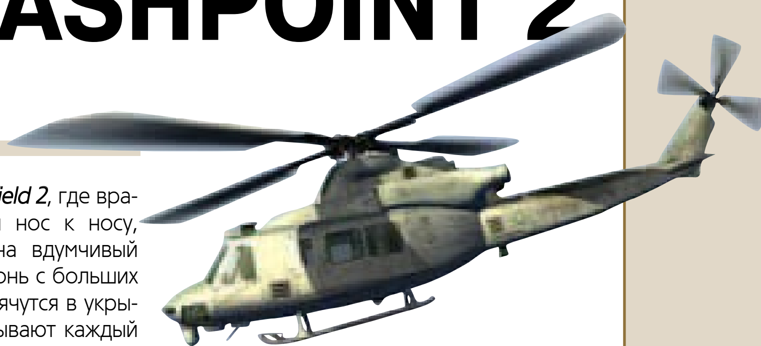


ЖАНР ИГРЫ
Action / First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Bohemia Interactive Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.bistudio.com/games/of2.html
ДАТА ВЫХОДА
2008 год

Текст: Роман "ShaD" Епишин

OPERATION FLASHPOINT 2

СОПЕРНИЦА BATTLEFIELD



«Холодная война» завершилась совсем недавно, а за окном уже 2010-й год. Нет, это не бред твоего покорного, изнывающего от тридцатисемиградусной жары, а сюжет *Operation Flashpoint 2* (о названии читай во врезке). Первая ласточка – *Operation Flashpoint: Cold War Crisis* – появилась еще в июне 2001 года. Она зародила новый поджанр, который впоследствии успешно развил сериал *Battlefield*. Именно детище компании Bohemia Interactive определило характерные черты игры, где с каждой стороны выступают десятки бойцов, а в ход идет не только автоматическое оружие, но и разномастная техника, в том числе и вертолеты.

ДРУГ ПОЗНАЕТСЯ В БЕДЕ

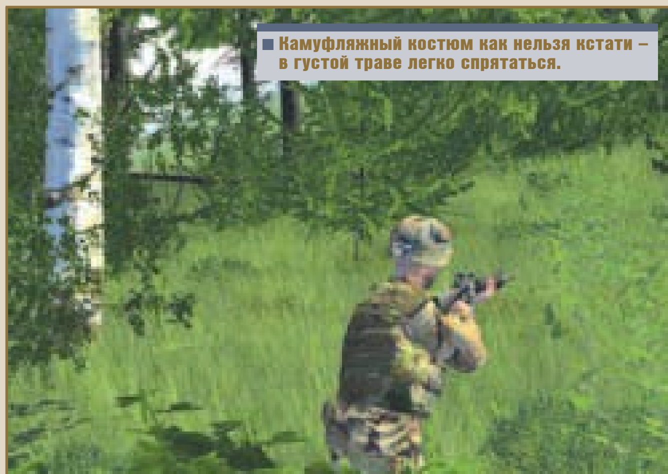
Итак, пришло время для новой заварушки. Из 1985 года (время действия первой *Operation Flashpoint*) мы отправляемся прямиком в 2010. На просторах Южной Азии, Центральной Европы и Африки разгорается конфликт с участием морской пехоты, войск особого назначения и регулярной армии США. Ты волен вступить в ряды любой из трех действующих сил.

Operation Flashpoint 2 хранит верность своим традициям. Вместо молниеносных перестрелок в духе *Battlefield 2*, где враги нередко сталкиваются нос к носу, Bohemia делает ставку на вдумчивый геймплей. Бойцы ведут огонь с больших расстояний, постоянно прячутся в укрытиях и тщательно продумывают каждый шаг. Благо, на тесноту жаловаться не приходится. Площадь стандартного плацдарма для боевых действий – порядка четырехсот квадратных километров. На подобной местности могут сражаться сотни (!) солдат. Причем техника, находящаяся в распоряжении военных, также исчисляется сотнями единиц.

Но пусть тебя не смущает количество участников, ведь разработчики уделяют внимание каждому из них. Даже рядовой – полноценный персонаж, у которого по мере накопления опыта повышаются различные характеристики. Тем самым студия решила отдать дань уважения ролевым играм. Заимствования из RPG проявились и в общении с NPC. Они станут источниками ценнейшей стратегической информации. Пока неясно, всегда ли управляемые компьютером герои будут охотно общаться с военными. Или важных пленников придется с пристрастием допрашивать? У NPC нет заготовленных «шаблонных» сообщений, они поведают исключительно о том, что успели заметить и запомнить. Ведь Bohemia создает по-настоящему живой мир, где простой люд и служивые преследуют собственные цели и свободно перемещаются во всех направлениях.

Не стоит в гневе расстреливать мирное население, не получив желаемых сведений. Тем более что подчиненные внимательно следят за действиями ко-

ПЛОЩАДЬ СТАНДАРТНОГО ПЛАЦДАРМА БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ – ПОРЯДКА ЧЕТЫРЕХСОТ КВАДРАТНЫХ КИЛОМЕТРОВ



Камуфляжный костюм как нельзя кстати – в густой траве легко спрятаться.

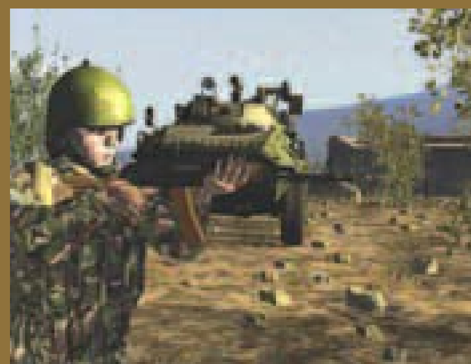


Только слаженные действия пехоты и техники обеспечат успех.

мандира. Стоит прибегнуть к непопулярным мерам – без разбору убивать гражданских, случайно ранить своего солдата, – и родной отряд тебя возненавидит. Конечно, до открытого бунта дело не дойдет, но в критический момент подчиненные могут проигнорировать приказ и оставить задницу «батяни-комбата» без прикрытия. Напротив, заручившись поддержкой соратников, завоевав их любовь и уважение, полководец может под пулями хоть спать укладываться. Ребята без всяких указаний будут защищать его до последней капли крови.

БЕЗ СИКВЕЛА?

Operation Flashpoint 2 – рабочее название игры. Скорее всего, до релиза оно изменится. Сами разработчики в кулуарах предпочитают называть свой проект Game 2. Дело в том, что торговой маркой Operation Flashpoint владеет компания **Codemasters**, однако распространять сиквел она отказывается. Соответственно, чтобы выпустить игру, **Bohemia Interactive** должна найти другого издателя и поменять имя своего детища. Столь поздняя дата выхода (2008 год) отчасти связана именно с этими трудностями.



ЗАДЕЛ НА БУДУЩЕЕ

При создании сиквела используется новый графический движок. Во-первых, он обеспечивает все необходимые красоты: правдоподобную траву, колышущуюся на ветру, густые леса и прочие стандартные прелести. Во-вторых, поддерживает едва ли не стопроцентную интерактивность окружения. Разработчики честно признались, что не смогли заставить почву реагировать на все внешние воздействия. К примеру, от рванувшего снаряда в земле не останется двухметровой воронки. Зато все без исключения строения можно разрушить, причем одинаковых взрывов здесь не бывает. Дощечки и кирпичики разлетаются в строгом соответствии с законами физики, а потому всякий раз это происходит по-своему. Траектория зависит от расстояния, с которого произведен выстрел, точки попадания и множества иных факторов.

Таким образом, в 2008 году (да, Bohemia не питает иллюзий по поводу своей оперативности) мы получим технологически продвинутый и оригинальный проект. И примем, наконец, участие в настоящей войне. Главное, чтобы никто не реализовал все это раньше. Ведь *Battlefield 2142* выйдет уже в этом году!



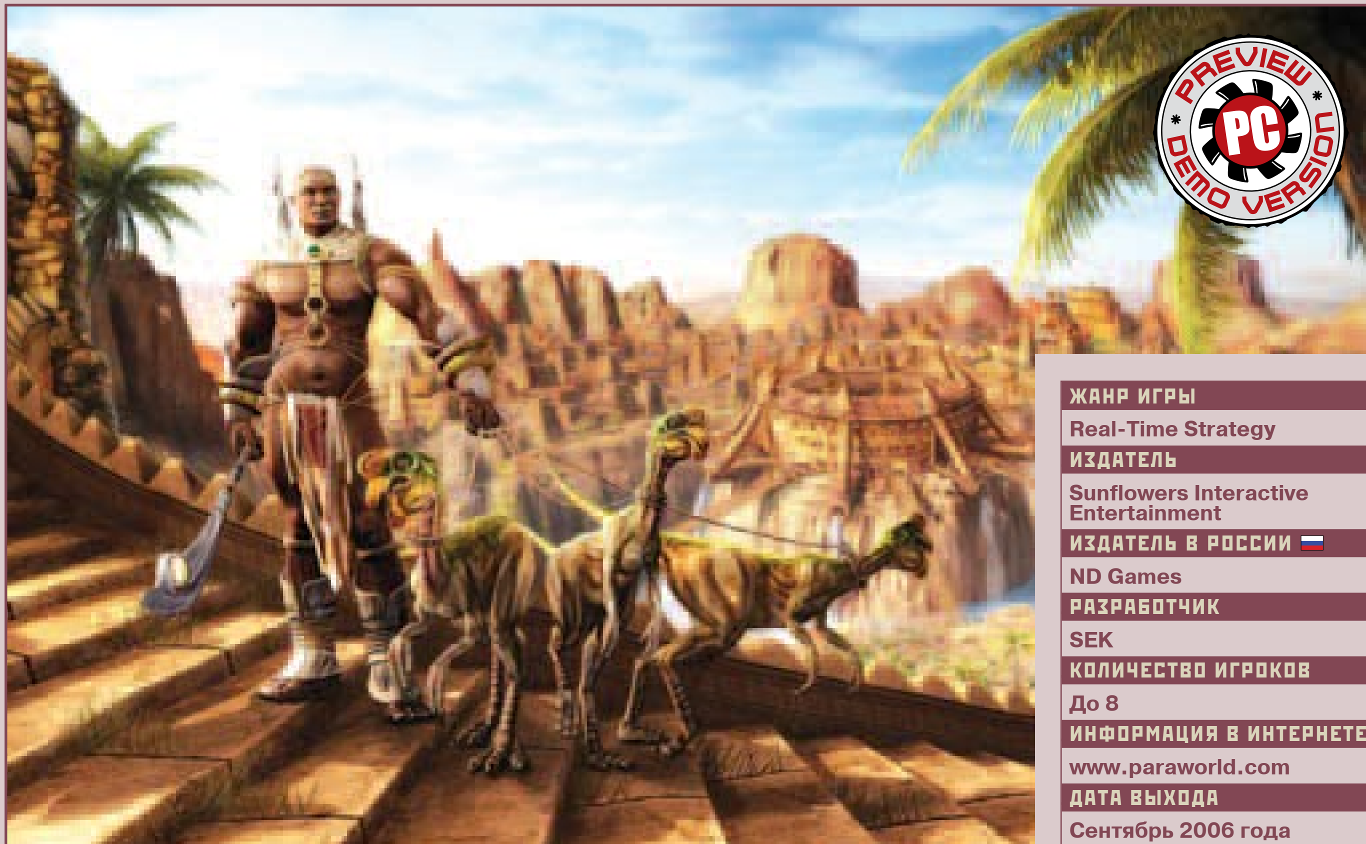


Винтовка против танка – не лучший выбор.

СРАЗУ В БОЙ



Оригинальная *Operation Flashpoint* прославилась во многом благодаря мультиплееру. Игровая механика как нельзя лучше подходила для слаженных командных действий. Не меньшее внимание многопользовательскому режиму уделяется и в *Operation Flashpoint 2*. Главная новинка – «открытые» сражения, к которым можно подключаться в любой момент. Напомним, что в первой части игрокам приходилась ждать завершения текущего и начала нового матча.



ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Sunflowers Interactive Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games
РАЗРАБОТЧИК
SEK
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.paraworld.com
ДАТА ВЫХОДА
Сентябрь 2006 года

Текст: Святослав Торик

PARAWORLD

МОЙ СОСЕД – ДИНОЗАВР

О параллельных мирах, куда можно попасть с родной и любимой голубой планеты, не писал только ленивый. Упоминания встречаем где угодно. Начиная с памятника культуры – Библии, повествующей о рае, и заканчивая современными фантастическими историями а-ля сериал StarGate («Звездные врата»). Вот и разработчики из компании SEK не остались в стороне.

В середине двадцатого века группа ученых во главе с Чарльзом Беббиджем открыла портал в другое измерение. Посовещавшись, они решили отправить экспедицию для изучения невиданного мира. Выяснилось, что на обнаруженной земле соседствуют три племени: северяне (Norsemen), песчаные всадники (Dustriders) и клан дракона (Dragon Clan). Но истинные хозяева «обетованной» – древние рептилии всех мастей: от мелких закованных в броню травоядных до зубастых тиранозавров и птеродактилей. Каким-то образом исследователи захватили власть над примитивными людишками и удерживали ее на протяжении долгих лет, ведь они больше не старели ни на минуту! Благоприятный климат?

Минуло полвека. Еще три мудреца открыли врата в параллельное измерение и проникли во владения Беббиджа. Их цель куда благороднее – научный опыт. Но на пути стоит злобный Чарльз, три порабощенных расы и сотни динозавров.

НЕ ВСЕ СРАЗУ

В бета-версии, которую нам предоставил «Новый Диск», российский издатель игры, представлено пять уровней и три миссии из кампании. Первые две – обучающие задания, ничего примечательного. А вот третья карта вышла очень интересной. Командуя армией песчаных всадников, мы должны отбить у пиратов заложников. На уровне есть несколько островов, на каждом находится вражеская база. А штаб-квартира корсаров расположена на огромном корабле. Уничтожить его оказалось нелегко. Тем не менее, через два часа неприятель был разбит наголову. При этом игра ничуть не наскучила.

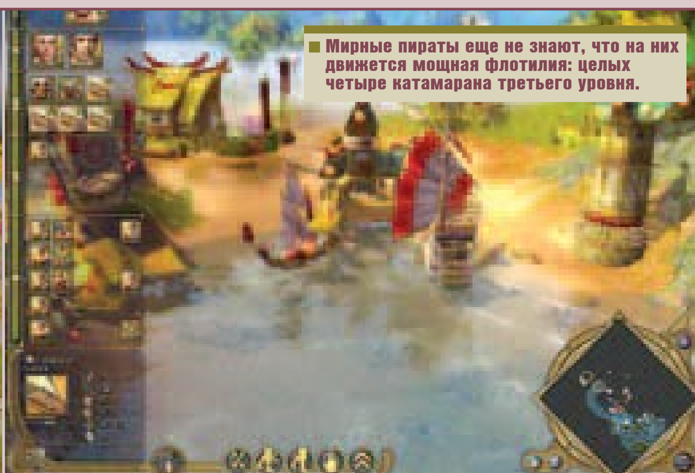
Ключевая особенность *ParaWorld*, которую сами создатели вполне справедливо называют «революционной», – это система Army Controller. У каждой боевой единицы есть ранг. Всего разрешено содержать не больше 25-ти юнитов первого ранга, 15-ти второго, 10-ти третьего и так далее.

В РАМКАХ БАЛАНСА

С балансом у игры все в порядке. Отказавшись от летающих существ, авторы оставили три типа войск: пехоту, наездников (на динозаврах, конечно) и военно-морские силы. «Кавалерия» отличается от пеших солдат исключительно скоростью передвижения и ценой. Есть и «разделение труда». Одни специализируются на уничтожении сухопутных батальонов, другие эффективны против всадников, третьи лучше всего разрушают здания.
У каждой расы есть свои неповторимые черты. У песчаных воинов можно в

ЮНЫЙ ПАЛЕОНТОЛОГ СМОТРИТСЯ НА ФОНЕ ГИГАНТСКОГО ДИПЛОДОКА-«КАТАПУЛЬТЫ» СЛОВНО МУХА ВОЗЛЕ СЛОНА


Вот они, наши герои. Всегда готовы к новым подвигам во имя науки.


Мирные пираты еще не знают, что на них движется мощная флотилия: целых четыре катамарана третьего уровня.

любой момент передвигать с места на место главную базу. В то же время у северян все города стационарные, зато полно бонусов к добыче материалов и доступны мощные пехотинцы. Клан дракона, в свою очередь, выращивает могучих диназавров с невероятными способностями.
По части экономики ParaWorld традиционна и сильно напоминает *Age of Empires*. Есть рабочие – мастера на все руки. Есть пять «эпох»: каждая позволяет создавать все более могучих монстров. Есть четыре стандартных ресурса: еда, дерево, камень и так называемые «черепа». Последние – это очки, получаемые за убийство вражьих юнитов. Чем сильнее побежденное существо, тем больше «черепов» отсыплют в награду. На мирных травоядных много не заработаешь, а вот за слонопотама дадут столько баллов, что хватит до конца миссии.

ДОИСТОРИЧЕСКОЕ БУДУЩЕЕ

Графика вряд ли порадует искушенного стратега. Движок далек от идеала, к тому же камера упорно не желает вращаться. Зато без проблем отображаются сотни динозавров и млекопитающих. Разработчики подошли к делу со всей серьезностью. Проштудировали десятки томов, посвященных вымершим гигантам. Бронтозавры, трицератопсы, стегозавры, тираннозавры, эораптоup... Да кого только ни встретишь в ParaWorld! И с размерами все в порядке: юный палеонтолог смотрится на фоне гигантского диплодока-«катапульты» словно муха возле слона.
Впечатления от игры самые наилучшие. Несмотря на отсутствие в бета-версии роликов, среднюю по нынешним временам графику и не самый увлекательный сюжет, ParaWorld обещает стать прорывом в жанре RTS, где уже давно наблюдается застой.



ТРОЕ ИЗ ЛЕСА

Новые ученые попали в мир *ParaWorld* не случайно. На самом деле, все было подстроено Беббиджем и его командой. Тем не менее, давай познакомимся с нашими подопечными. Энтони Коул – американец, геолог. Отлично владеет холодным оружием и дробовиком. Стина Холмланд – шведка, ветеринар и биолог. Умеет обращаться с животными и даже усыплять их. Бела Андреас Бенедек – венгр, доктор физических наук. Увлекался стрельбой из лука, по неподтвержденным данным может попасть белке в глаз. Но мы не верим.




Пиратский боевой монстр обстреливает врагов из пушки и двух пулеметов системы «Максим».

БЫЛЫЕ ЗАСЛУГИ


Берлинская студия SEK – довольно молодая команда, но уже имеет достаточно серьезный опыт. Ее основатель в начале девяностых поучаствовал в создании малоизвестного менеджера *Pizza Connection*. А пять лет назад его подопечные выпустили неплохую стратегию *Diggles: The Myth of Fenris* (В России известна как *«Гномы»*). Игра чем-то напоминала небезызвестный *Dungeon Keeper*. И вот, после такой продолжительной паузы, наконец, выходит новый проект.



ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
РАЗРАБОТЧИК
Revolution Software/ Sumo Digital
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
brokenswordtheangelofdeath.com
ДАТА ВЫХОДА
Осень 2006

Текст: Иван "Nemezido" Гусев

BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH

ПО ПЯТАМ «КОДА ДА ВИНЧИ»

Квестовая серия *Broken Sword* славится продуманным сюжетом. Истории, которые нам рассказывали в легкой, непринужденной форме, всегда основывались на любопытных легендах. Разработчики брали одну из них и строили увлекательный сюжет. После феноменального успеха романа и фильма «Код да Винчи», интерес к загадкам прошлого резко вырос, и *Broken Sword: The Angel of Death* вполне может прокатиться на гребне волны.

Кстати, между четвертой частью BS и творчеством «взламывателя кодов» **Дэна Брауна** (Dan Brown) есть кое-что общее. И речь вовсе не о том, что глава студии **Revolution Software** и режиссер ***The Angel of Death* Чарльз Сесил** (Charles Cecil) участвовал в разработке недавнего квеста *The Da Vinci Code* (хотя это – чистая правда). Впрочем, терпение, мой друг, терпение...

ЛЮБОВНЫЙ ТРЕУГОЛЬНИК

Действие The Angel of Death начинается в Нью-Йорке. Джордж Стоббарт работает в юридическом агентстве, занимающемся, в основном, доставкой судебных повесток до ответчиков. Рутинная жизнь заканчивается, когда на пороге кабинета Стоббарта появляется красавица Анна Мария. Девушка умоляет о помощи: ее преследуют неизвестные, и, судя по всему, им нужен принадлежащий ей древний манускрипт.

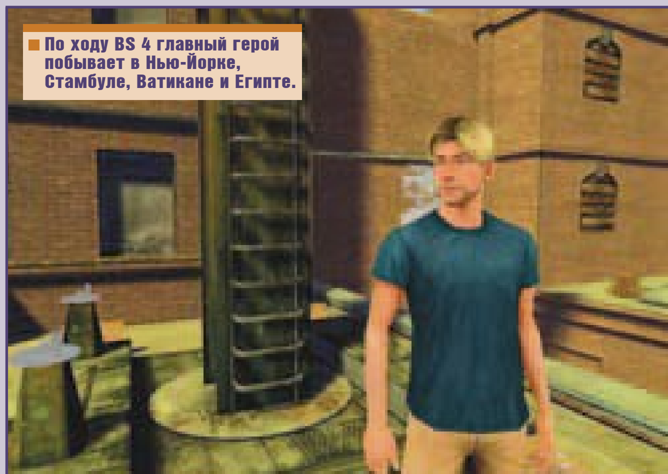
Джордж влюбляется в Анну Марию с первого взгляда. Девушка отвечает ему взаимностью – по неподтвержденной информации, за которую мне пришлось отдать месячную зарплату, у них даже был секс. Однако потом Анна Мария загадочным образом исчезает. Теперь Стоббарту нужно раскрыть тайну манускрипта, чтобы вновь обрести любимую. Если ты знаком с BS, то наверняка не удержался от восклицания: «А как же Нико?» Для непосвященных поясню: Николь Коллар – французская журналистка, с которой Стоббарт флиртовал на протяжении всех предыдущих частей серии. Нико, похоже, тоже неровно дышала к Стоббарту, и рано или поздно они должны были пожениться или хотя бы слиться в романтическом поцелуе. Не сложилось.

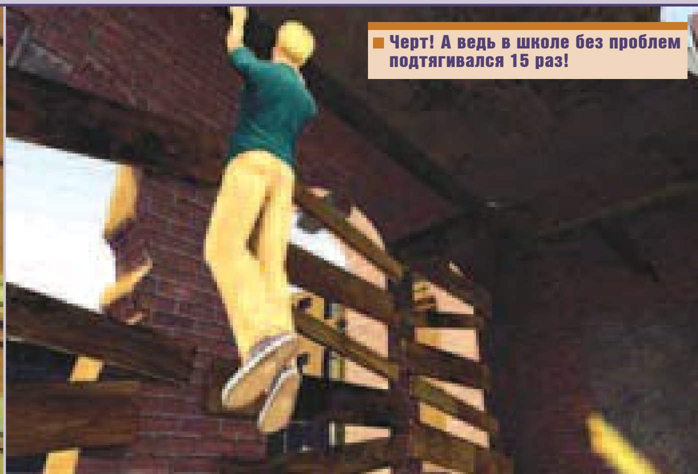
В официальном анонсе The Angel of Death не было ни слова о мисс Коллар, и фэны серии взвыли от разочарования – им показалось, что журналистку оставили за бортом. Спешу всех успокоить: Нико появится в игре, не сразу – во второй трети. Более того, Чарльз Сесил всячески намекает на возникновение любовного треугольника. Не буду лукавить, я заинтригован.

ЧТО ЗА MFKZT?

А теперь, как и обещал, о Дэне Брауне. В его романе «Ангелы и демоны» профессор Гарвардского университета Роберт Лэнгдон отважно боролся с сектой иллюминатов, а заодно изучал свойства антивещества. Эта материя, состоящая из античастиц, является самым мощным из известных человечеству источников энергии. Нечто подобное есть и в The Angel of Death.

Кстати, между четвертой частью BS и творчеством «взламывателя кодов» Дэна Брауна есть кое-что общее


По ходу BS 4 главный герой побывает в Нью-Йорке, Стамбуле, Ватикане и Египте.


Черт! А ведь в школе без проблем подтягивался 15 раз!

Манускрипт, попавший в руки Стоббарта, рассказывает о MFKZT (слово пришло из Египта и звучит столь странно потому, что в древнеегипетских иероглифах гласные не обозначались). В современной науке MFKZT известно под названием «атомарное золото». Таинственный белый порошок во все времена считали священным. Он наделял обладателя сверхъестественными способностями к левитации, телепортации и мог превращать одни химические элементы в другие; его считали ключом к вечной жизни. В то же время некоторые «очевидцы» утверждали, что он способен излучать смертоносные лучи.

Современные ученые подтвердили: материя может одновременно пребывать в двух разных местах. Частицы, находящиеся друг от друга на расстоянии в миллионы световых лет, способны взаимодействовать без физического контакта – это качество приписывается атомарному золоту. Особо горячие головы уверяют: недалек тот день, когда MFKZT заменит бензин и электричество, совершит переворот в медицине и сделает реальностью телепортацию, левитацию и путешествия во времени.

Судя по всему, разработчики The Angel of Death собираются показать возможную опасность атомарного золота – в игре под угрозой находится вся Земля.

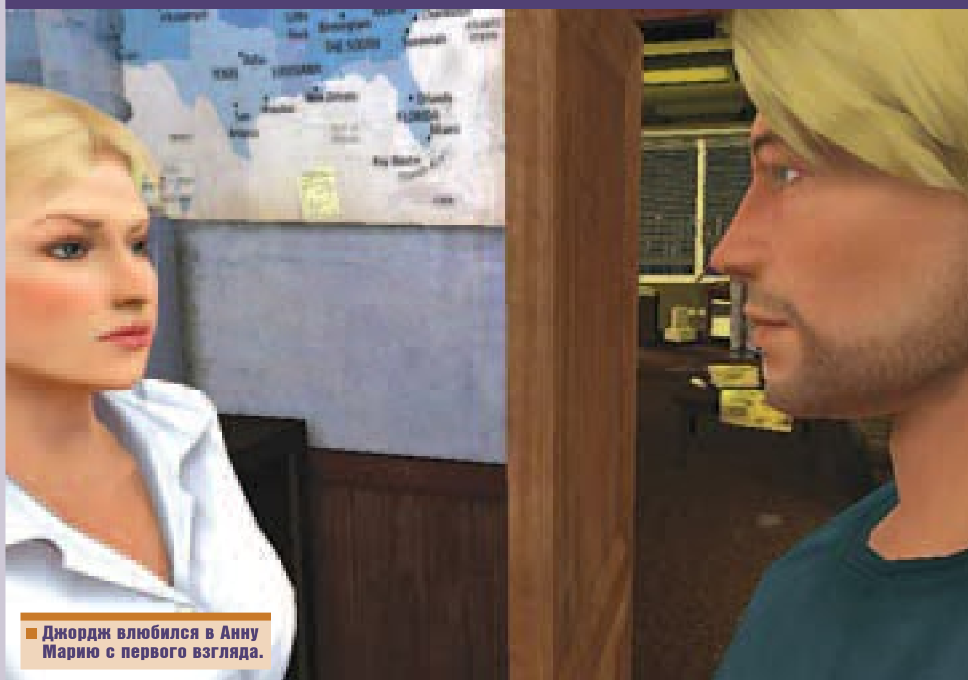
ВРЕМЯ НА РЕШЕНИЕ

В предыдущей части BS – *The Sleeping Dragon* – геймплей попытались разнообразить экшен-элементами. Однако суета не в почете у поклонников квестов, и разработчики решили больше не экспериментировать. The Angel of Death – чистокровная адвенчура, выдержанная в лучших традициях первых двух частей. Это не означает, что в ней нельзя умереть. Иногда время на принятие решений ограничено. Так, в самом начале игры зловещие громилы

REVOLUTION И SUMO ИГРАЮТ ВМЕСТЕ

Broken Sword: The Angel of Death **создается силами двух английских студий: Revolution Software и Sumo Digital. Первая отвечает за сюжет и дизайн, вторая занимается всем остальным. Послужной список Sumo Digital особых восторгов не вызывает (несколько разработок для карманных консолей да гоночная аркада *OutRun 2006: Coast 2 Coast*), однако выполнить поставленные технические задачи ей вполне по силам. Кроме того, студия располагает неплохим движком, на котором и возводится The Angel of Death.**




Джордж влюбился в Анну Марию с первого взгляда.

ЗАГАДКИ ДИРЕКТОРА


Чарльз Сесил (Charles Cecil) – основатель и директор студии Revolution Software. Однако он не скучный управленец. Сесил занимается всеми творческими вопросами касательно *The Angel of Death*, и в титрах игры будет значиться как «режиссер». Разделение процесса разработки между двумя студиями позволило ему сконцентрироваться на главном, что есть в квесте: сюжете и загадках. По словам Сесила, нас ждет лучшая игра в серии Broken Sword.


Интерфейс The Angel of Death прост до неприличия.

ШТРИХИ К ПОРТРЕТУ


Джордж Стоббарт – американец, балагур, шутник и... юрист.
– *Джордж порядочный человек*, – говорит Чарльз Сесил. – *Это качество здорово мешает ему в работе*.
После ряда происшествий крупные юридические конторы не желают больше связываться со Стоббартом. Он попал в черный список. Пришлось Джорджу пойти на службу в крохотное юридическое агентство в Нью-Йорке. Там мы его и повстречаем в начале *The Angel of Death*.

пытаются противопожарными топорами выломать дверь в кабинет Стоббарта, и тебе нужно достаточно быстро придумать, как спасти Джорджа и Анну Марию. Если промедлить, то по истечении нескольких минут бандиты ворвутся в комнату и, как говорится, «гейм овер». Поэтому не теряй времени: укрепляй дверь чем-нибудь тяжеленьким и сматывайся!
О головоломках в игре пока известно немногое. Чарльз Сесил уверяет, что учел критику, которой поклонники подвергли предыдущую серию Broken Sword за изобилие ненужных задачек на перетаскивание ящиков с места на место. «Коробочные паззлы» останутся, но в меньшем количестве и исключительно там, где нужно: например, когда героям надо нажать кнопку в полу. «*Я сам терпеть не могу нелогичные загадки*, – говорит Сесил. – *В The Angel of Death таких не будет*».

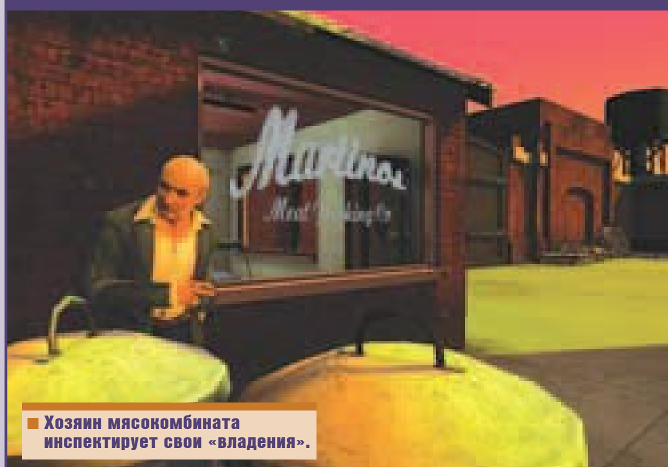
ТОЛЬКО НА PC

Если помнишь, Broken Sword: The Sleeping Dragon грешила дурным управлением, «заточенным» под приставки. Играть без геймпада было практически невозможно – иногда пройти в нужную дверь получалось только с третьей попытки.
Новая часть серии предлагает сразу несколько схем перемещения персонажа: есть и традиционное для адвенчур управление мышью, и привычная для сегодняшнего дня раскладка WASD.
The Angel of Death разрабатывается эксклюзивно для PC, поскольку именно на эту платформу пришлось 70 процентов продаж предыдущей части. Чарльз Сесил даже рад этому обстоятельству и клянется, что нас ждет современная графика (хотя скриншоты не слишком радуют), яркие спецэффекты, динамическое освещение и даже модный нынче эффект «размытого изображения». Поводов сомневаться в его обещаниях нет – бюджет четвертой BS заметно выше, чем у большинства нынешних квестов.

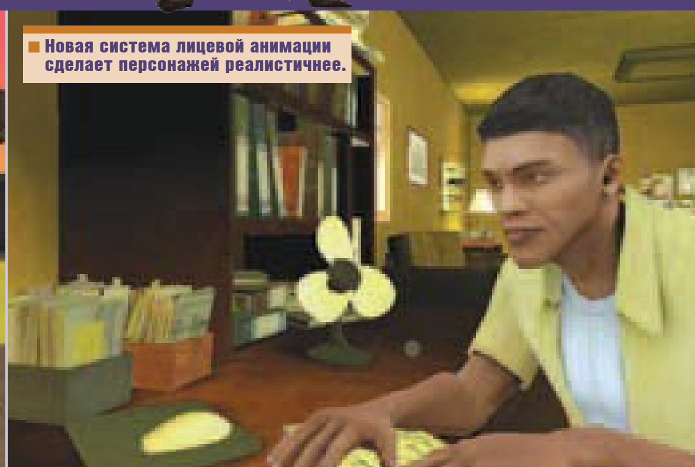


Ну и последнее: фирменный юмор, которым славится BS, никуда не денется. Несмотря на то что The Angel of Death – реалистичная и драматичная игра, Джордж Стоббарт по-прежнему будет отпускать свои забавные комментарии по поводу и без. Да и язвительные словесные перепалки между Джорджем и Нико уже стали фирменным знаком серии. Не знаю, как ты, а я жду не дождусь, когда снова увижу эту парочку вместе. К счастью, осталось совсем недолго – релиз The Angel of Death намечен на осень.

THE ANGEL OF DEATH – ЧИСТОКРОВНАЯ АДВЕНЧУРА, ВЫДЕРЖАННАЯ В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ ПЕРВЫХ ДВУХ ЧАСТЕЙ



Хозяин мясокомбината инспектирует свои «владения».


Новая система лицевой анимации сделает персонажей реалистичнее.


ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ
КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ!!





ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy / Management
ИЗДАТЕЛЬ	Ubisoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	ND Games
РАЗРАБОТЧИК	Blue Byte Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 6
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	diesiedler2.de.ubi.com/
ДАТА ВЫХОДА	Осень 2006 года

Текст: Андрей Первый

THE SETTLERS 2: NEXT GENERATION

ВОЗВРАЩЕНИЕ КАРЛИКОВ

Под торговой маркой *Settlers* вышло бессчетное количество игр. Однако под определение «классика» попала лишь одна серия – вторая. Она – тот самый редкий случай, когда сиквел становится ярче и лучше оригинала. Повторить былой успех компания Blue Byte не смогла. Сколько ни старалась, у нее выходили качественные, в меру интересные, но уже вторичные продолжения, все больше походившие на рядовые стратегии в реальном времени. Спустя десять лет с момента выхода второй части, студия решила отметить юбилей своего звездного часа и соорудила римейк.

Маленькие человечки снова будут бороться за железо и вожделенное злато. Проникать на вражескую территорию и захватывать новые земли. Выращивать осликов и свинок. Забавно радоваться открытым месторождениям руды и трудолюбиво таскать доски на стройплощадку. Все это под аккомпанемент приятной, успокаивающей музыки. Медленно и неторопливо усыпляя поклонников стремительной *Warcraft III* и других современных стратегий, не привыкших к подобному темпу.

ЗАВЕСА ТАЙНЫ

В демо-версии (см. диск прошлого номера) ты найдешь обучающий режим и всего лишь одну карту. Поскольку время действия ограничено полутора часами, вряд ли удастся добраться до врагов, а уж открыть месторождения золота и подавно. Зато можно познакомиться с местной экономикой и решить, интересна ли тебе судьба строптивых коротышек, упорно не желающих выполнять отданные напрямую приказы.

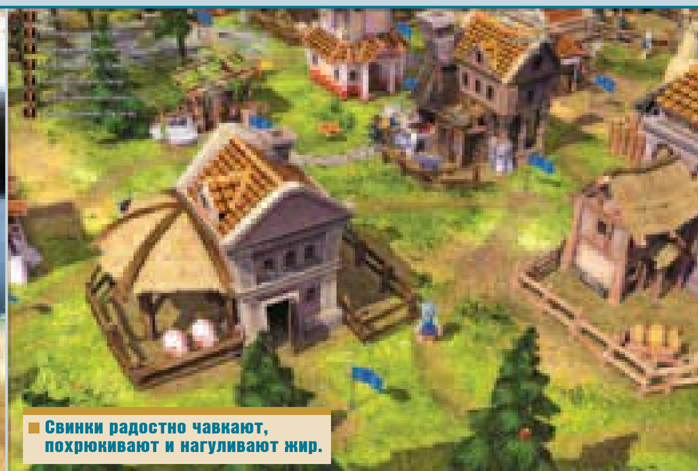
По немецкой традиции в игре до мелочей соблюден производственный процесс. Дровосек рубит деревья, относит их на лесопилку. Из получившихся досок человечки сооружают новые здания. Параллельно лесник высаживает молодые кустики. На фермах выращивают пшеницу и поросят. Зерно перемалывают в муку и тащат в пекарню, где впоследствии появляется хлеб. Зерном трудяги кормят свиней и осликов, из него же варят пиво. Железную руду переплавляют в металл, из которого потом делают инструменты и оружие. Из колодцев селяне черпают воду. Всего же в игре 31 здание и столько же товаров. Причем для нормальной работы построек также необходимы ресурсы. Если чего-то недостает, производство может остановиться.



Очень важно здесь не забывать о дорогах. Наши подопечные ни за что не будут гулять по траве. И даже дом откажутся строить, если к нему не ведет утрамбованная тропинка. Чтобы она появилась, необходимо нажать на флажок у здания, а затем соединить путь с другим ближайшим флажком. Лишь тогда поселенцы получат доступ в нужное место. Если спланировать дорожную сеть неправильно, сделать множество ненужных развилок и тупиков, можно запросто парализовать собственную

Одна из главных задач в The Settlers 2 – найти на карте золото. Для этих целей предусмотрены геологи


Рыба – третий по важности пищевой продукт. Без нее большинство построек не будет работать.


Свинки радостно чавкают, похрюкивают и нагуливают жир.

экономику. Будь внимателен, располагай взаимосвязанные здания рядом и ставь дополнительные флажки, чтобы разгрузить движение.

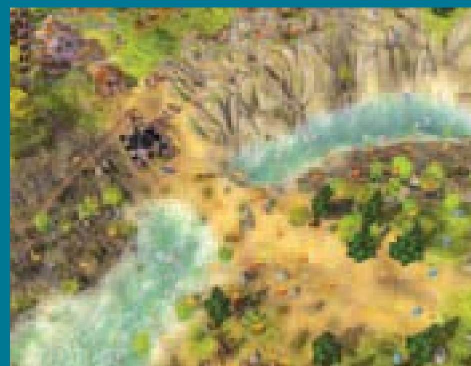
ГОТОВЬСЯ К ВОЙНЕ

Разумеется, все постройки нельзя разместить на первичной территории. Слишком уж она мала. Расширить границы помогут казармы. Как только их строительство закончено, в новое жилье придет солдатик, а «горизонт» немного отодвинется. Иногда полезно возводить смотровые и сторожевые башни. Они увеличивают видимость, слегка убирают «туман войны» и позволяют увидеть, как же стоит расширять свои владения.

Одна из главных задач – найти на карте золото. Для этих целей предусмотрены геологи. Отправь такого специалиста в горы, и он немедленно начнет расставлять таблички. Здесь лучше всего тесать камень. Тут много руды. А вот тут – наконец-то! – желанный драгметалл. Без него попросту нельзя повышать ранг своих пехотинцев. И, соответственно, победить неприятеля.

ГОСТ-1996

Игровые меню очень недружелюбно настроены к новичкам. Минимум всплывающих подсказок и отсутствие деталей в обучающем режиме иногда заводят в тупик. Приходится действовать наугад. Что не совсем хорошо, ведь иногда эффект заметен не сразу. А пускать все на самотек тоже нельзя: только с помощью меню можно отследить производство тех или иных товаров и временно «заморозить» соответствующую отрасль экономики. Или перераспределить ресурсы в пользу самых важных на текущий момент зданий.



Рано или поздно придется столкнуться с врагами. Натренировав отборные легионы, начинаем вторжение. Сначала рушим чужие казармы и отодвигаем неприятельские границы подальше. Ну а затем добиваем несчастных, уничтожив их армию и разрушив поселение.

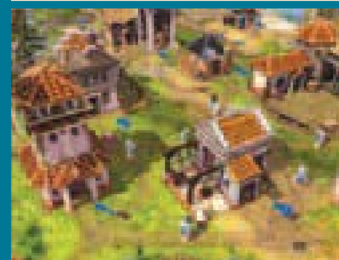
Демка знакомит только с римлянами. Но в финальной версии, которая выйдет в сентябре, мы найдем еще и китайцев с нубийцами. На протяжении десяти миссий они будут выяснять, кто же станет самой лучшей нацией. А если этого покажется мало, подсобит мультиплеер. Здесь целых шесть человек могут соревноваться, выбрав одну из восьми карт.

Если ты разочаровался в *Glory of the Roman Empire*, но хотел бы найти нечто похожее, не пропусти *The Settlers 2: Next Generation*.




Из ратуши ослики и поселенцы таскают ресурсы на стройплощадку.

В НОВЫЙ СВЕТ


Обучающий режим достаточно скуп. Но он научит тебя правильно строить дороги, расскажет о взаимосвязи различных зданий и подскажет, с чего начать покорение очередной карты. Также объяснит, как основывать новые поселения. Для этого потребуется верфь, на которой поселенцы соорудят корабль. Увы, но командовать им не дадут. Придется нажать соответствующую кнопку, и судно само отправится искать подходящее место для расширения границ.

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Lucas Arts Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Petroglyph Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.petroglyphgames.com /games/starwars_foc.php
ДАТА ВЫХОДА
Зима 2006 года

Текст: Александр Краснов

STAR WARS: EMPIRE AT WAR – FORCES OF CORRUPTION

КОРРУМПИРОВАННЫЙ КОСМОС

Давно в кинотеатрах отгремел последний эпизод великой саги «Звездные войны». Но преданные поклонники продолжают следить за приключениями знакомых героев. Только уже не в темных кинозалах, а дома перед экранами мониторов. Стратегия *Star Wars: Empire at War* вышла почти на год позже фильма «Месть Ситхов», но фанаты, как и простые геймеры, встретили игру с распростертыми объятьями.

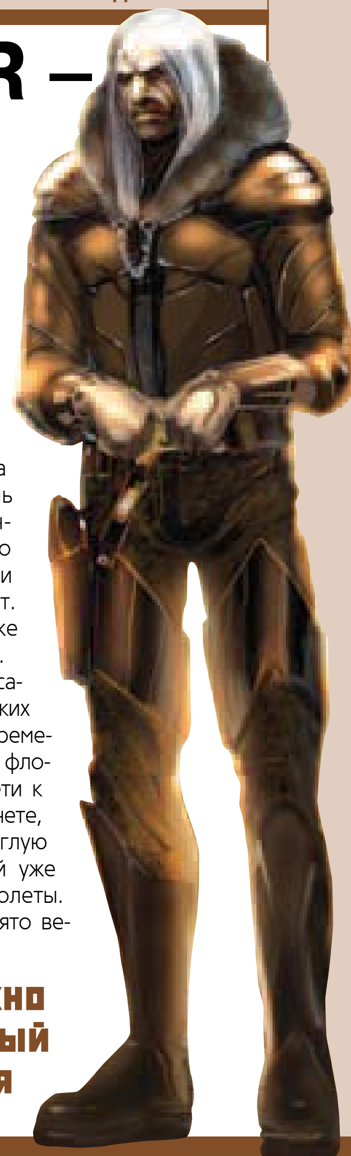
НОВАЯ СИЛА В КОСМОСЕ

Ты, должно быть, уже привык к тому, что во вселенной Джорджа Лукаса (George Lucas) сражаются только две стороны: Империя и Повстанческий Альянс. В дополнении *Forces of Corruption* к ним примкнет третья сила – Подполье (The Underground). Звучит как еще одно название сопротивления, но, на самом деле, это хорошо организованная преступная группировка.

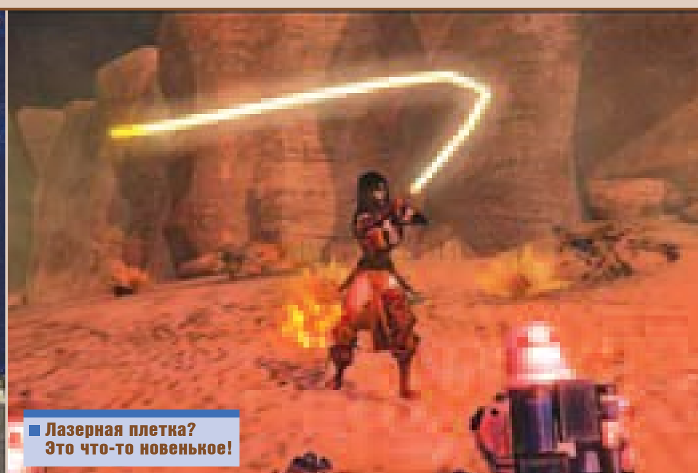
До этого о космических разбойниках мало кто слышал. Поэтому сценаристы рылись в многочисленных книгах, написанных по мотивам знаменитой саги. В итоге, на твоем пути встанет синдикат «Черное Солнце» и его глава Принц Сизор (Prince Xizor), о котором повествует роман «Тень Империи». Но главный персонаж в Подполье – некий Тайбер Занн (Tyber Zann), сумевший одолеть главу гангстерской империи Джаббу Хатта (Jabba the Hutt). Именно вместе с ним ты будешь проходить кампанию в адд-оне. Начало у Forces of Corruption многообещающее: Тайбер, заточенный в тюрьму на планете Кэссель, решает вырваться на свободу и нанимает корабль Хэна Соло (Han Solo). Но прежде ему нужно как-то выбраться из камеры. Тактика игры за Подполье основана на подкупах и взятках. Вот тебе и придется дать охранникам «на лапу», дабы те открыли дверь и стали членами отряда. Если найдешь достаточно кредитов, то в бой и вовсе можно не вступать. Грозные имперские штурмовики, равно как и доблестные повстанцы, с радостью присоединятся к твоей армии за пятачок-другой. Благодаря умению подкупать, бандиты в Forces of Corruption смогут устраивать настоящие диверсии при небольших затратах. Например, если перманишь транспорт с солдатами Империи на борту, сможешь беспрепятственно пробраться во вражеский тыл и высадить десант. А противник даже ухом не поведет.

То же самое касается и космических кораблей. Нет времени на постройку флота? Не беда! Лети к ближайшей планете, отстегивай круглую сумму и получай уже готовые звездолеты. Разработчики свято ве-

ПЕРЕМАНИТЬ НА СВОЮ СТОРОНУ МОЖНО НЕБОЛЬШОЙ ОТРЯД, АРМИЮ ИЛИ ЦЕЛЫЙ ФЛОТ, А ВОТ ПЛАНЕТУ КУПИТЬ НЕЛЬЗЯ




В Forces of Corruption тебя ждут 13 новых планет.


Лазерная плетка? Это что-то новенькое!

рят, что завоевать Галактику лидеры Подполья смогут без единого выстрела! Были бы деньги.

Кроме скупки целых армий у противника, ты сможешь схожим образом добывать современные технологии. Пока ученые Империи и Повстанческого Альянса днями и ночами корпят в лабораториях и создают новое оружие, твои торговцы просто выкупят уже готовые чертежи на черном рынке. Разработчики из студии Petroglyph вполне логично рассудили, что бандиты вряд ли станут заморачиваться с исследованием и созданием новых видов кораблей, а сделают врагу такое предложение, от которого тот не сможет отказаться.

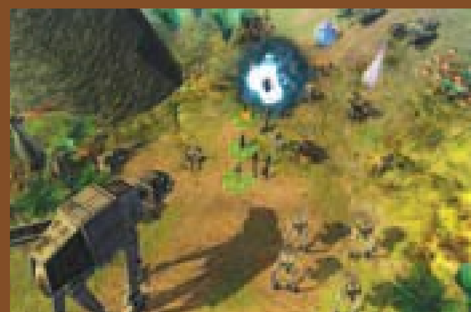
ДЕНЬГИ РЕШАЮТ ВСЕ

Переманить на свою сторону можно небольшой отряд, армию или даже целый флот, а вот планету купить нельзя. Вместо этого ты будешь подрывать экономику врага изнутри, превращая его родной дом в слабый, увядающий мир. Для этого потребуется отослать в выбранное место специального агента-коррупционера, который будет всячески пакостничать. Если его сразу не приметят, корабли противника заметно подскачут в цене, и супостату будет невыгодно пополнять армию. Спастись от подсадной утки можно с помощью героя. Уж он разберется, кто есть кто.

Битвы тоже немного изменились. Перед началом наземного сражения игрок сможет расположить строения и отряды на карте так, как ему удобно. Кроме того, в Forces of Corruption ты найдешь небывалое количество новых юнитов – целых 35 видов! – включая легендарный имперский истребитель TIE Phantom и перехватчик TIE Interceptor. Но особенно дизайнеры гордятся двумя огромными кораблями Империи: Super Star Destroyer и шокирующих размеров Star Destroyer Eclipse-class.



АЛЬЯНС НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР



Действие оригинальной *Star Wars: Empire at War* происходило в промежутке между третьим и четвертым Эпизодами фильма. Сюжет *Forces of Corruption* посвящен чуть более позднему периоду – событиям пятого и шестого Эпизодов. «Звезда Смерти» уничтожена, но лорд Вэйдер (Darth Vader) уже занят строительством «Звезды Смерти II». Помимо Хэна Соло (Han Solo) и Чуббаки (Chewbucca), ты повстречаешься с давно известными героями: джедаем Люком Скайуокером (Luke Skywalker) и даже Магистром Йодой (Yoda).


Космические сражения по-прежнему будут происходить на плоской карте.

НЕВИДИМЫЕ МОНСТРЫ



У баронов Подполья есть доступ к черному рынку технологий. Поэтому неудивительно, что их корабли во многом превосходят имперские и повстанческие звездолеты. Скопив нужную сумму, ты сможешь сделать суда абсолютно невидимыми. Как нам кажется, лучшего способа неожиданно появиться, нанести удар и так же внезапно исчезнуть в игре не будет. Впрочем, и против невидимок у других сторон найдется контртехнология.



ЖАНР ИГРЫ	Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	Zuxxez Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	Reality Pump
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.2-worlds.com
ДАТА ВЫХОДА	III квартал 2006 года

Текст: Роман "ShaD" Епишин

TWO WORLDS

OBLIVION ПРИДЕТСЯ ПОТЕСНИТЬСЯ?

The Elder Scrolls IV: Oblivion успешно вышла в свет, произвела положенный фурор и сейчас почивает на лаврах. Конкуренты, тем временем, выстраиваются в очередь. До недавнего времени на звание лучшей RPG 2006, помимо Oblivion, претендовала лишь *Gothic III*, которая выйдет в октябре. Однако на горизонте появился и третий соискатель почетного титула. Встречай ролевой проект *Two Worlds* от студии Reality Pump, сколотившей имя на стратегической серии *Earth 21xx*.

Я СВОБОДЕН!

На первый взгляд, шансы у *Two Worlds* неплохие. Графический движок выдает картинку, качеством ничем не уступающую, а то и превосходящую живописные пейзажи *Oblivion*. Да и сама игровая концепция отвечает всем современным запросам. Нам предлагают огромный мир, открытый для путешественников. Никто не заставляет персонажа идти из пещеры A в пещеру B путем C. Мы вольны отправиться куда глаза глядят, придерживаясь основной сюжетной линии или просто забыв о ней. Необязательных квестов очень много. Встречаются как заранее подготовленные задания, над которыми в поте лица трудились сценаристы, так и «случайные» миссии, генерируемые самой игрой. Впрочем, ценители увлекательных историй в обиде не останутся: основная ветка имеет порядка двухсот вариантов финала.

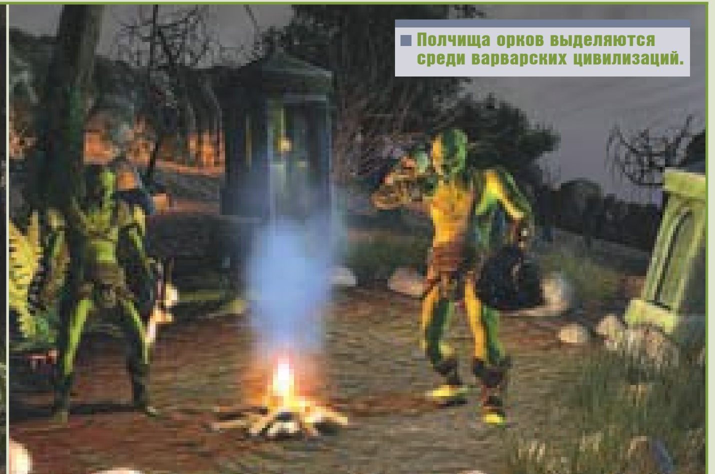
Вселенная Two Worlds делится на два мира: цивилизованный и варварский. Первый представлен «благородными» расами, вроде людей и эльфов. Второй – полудикими ордами, среди которых выделяются орки. В однопользовательском режиме играть разрешат лишь за человека. Пожалуй, это единственная препона на пути к полной свободе и вседозволенности. Зато на выбор представлено целых восемь классов героев. К тому же, протагонист вовсе не обязан быть белым и пушистым. Хочешь защищать слабых, жалеть убогих, кормить голодных – пожалуйста. Желаешь прослыть маньяком-садистом не хуже Джека Потрошителя – твоя воля.

ЖИВОЙ AI

Не исключено, что Oblivion уступит Two Worlds еще и по части сражений. Неторопливые драки четвертой The Elder Scrolls понравились далеко не всем. Энтузиасты даже соорудили заплатку, несколько «оживлявшую» потасовки (читай спецматериал в 7-ом номере). Творение Reality Pump в подобных модах нуждаться не будет. Герои изначально резво двигаются и бодро выполняют акробатические трюки. Нас ждут классические поединки на мечах, жестокие кулачные бои и зрелищные драки с использованием изощренных приемов восточных единоборств. Впрочем, можно и не марать руки о физиономию врага. Совладать с противником на расстоянии помогут четыре сотни отборных заклятий. Управлять волшебством мы будем при помощи специальных карт. И не только колдовать, но и многократно усиливать эффект от чародейства, объединяя сразу несколько заклинаний.

Персонажи ведут себя сообразно своим нуждам: работают, спят, гуляют, путешествуют... Словом, живут


Хищные звери не нападают, если их не тревожить. Зато зомби идут в атаку, едва завидев живую плоть.


Полчища орков выделяются среди варварских цивилизаций.

Авторы охотно расписали все прелести искусственного интеллекта. Благодаря ему обитатели Two Worlds практически неотличимы от настоящих людей (*ой, ну хоть бы кто-нибудь пообещал иное – прим. ред.*). Программисты не стали писать алгоритм поведения каждого NPC. У NPC есть желания и потребности. Управляемые AI существа ведут себя сообразно своим нуждам: работают, спят, гуляют, путешествуют... Словом, живут. Они даже способны на неожиданные поступки, а ведь именно пренебрежение логикой отличает человеческий разум от машинного. Виртуальный персонаж запросто откажется общаться с тобой из-за банальной, ничем не мотивированной неприязни. В Reality Pump уверены, что непредсказуемость поведения NPC пойдет игре только на пользу.

ГОРЯЧИЙ СЕНТЯБРЬ

Помимо привлекательного одиночного режима, Two Worlds изначально включает в себя мультиплеер, да какой! По сути, в одной коробке мы получим еще и глобальную сетевую RPG. Ходят слухи, что владельцы версий для PC и Xbox 360 (проект также появится на новой консоли от Microsoft) смогут играть в одном виртуальном пространстве. Ограничения на расовую принадлежность в сети уже не действуют: можно стать эльфом, гномом, орком или рептилией. Релиз Two Worlds намечен на осень. Тогда же выйдет и Gothic III. Так что готовься – будет жарко!

РЕБЯТАМ О ЗВЕРЯТАХ

Фауна *Two Worlds* условно делится на три группы. Первую составляют безобидные создания, вроде кроликов, разнообразных птиц и мелких змей. Во вторую входят серьезные хищники. Тем не менее, они не кинутся на тебя, если их не потревожить. Третье сообщество образуют верховые животные, вроде лошадей. Хотя, наряду с привычными гнедыми, в Two Worlds представлены и необычные фэнтезийные существа, которых также можно оседлать. Основной же противник в игре – воины враждебных рас, а вовсе не крысы-переростки.






Бои в Two Worlds протекают стремительнее, чем в Oblivion.

МУЗЫКА ДЛЯ ДУШИ

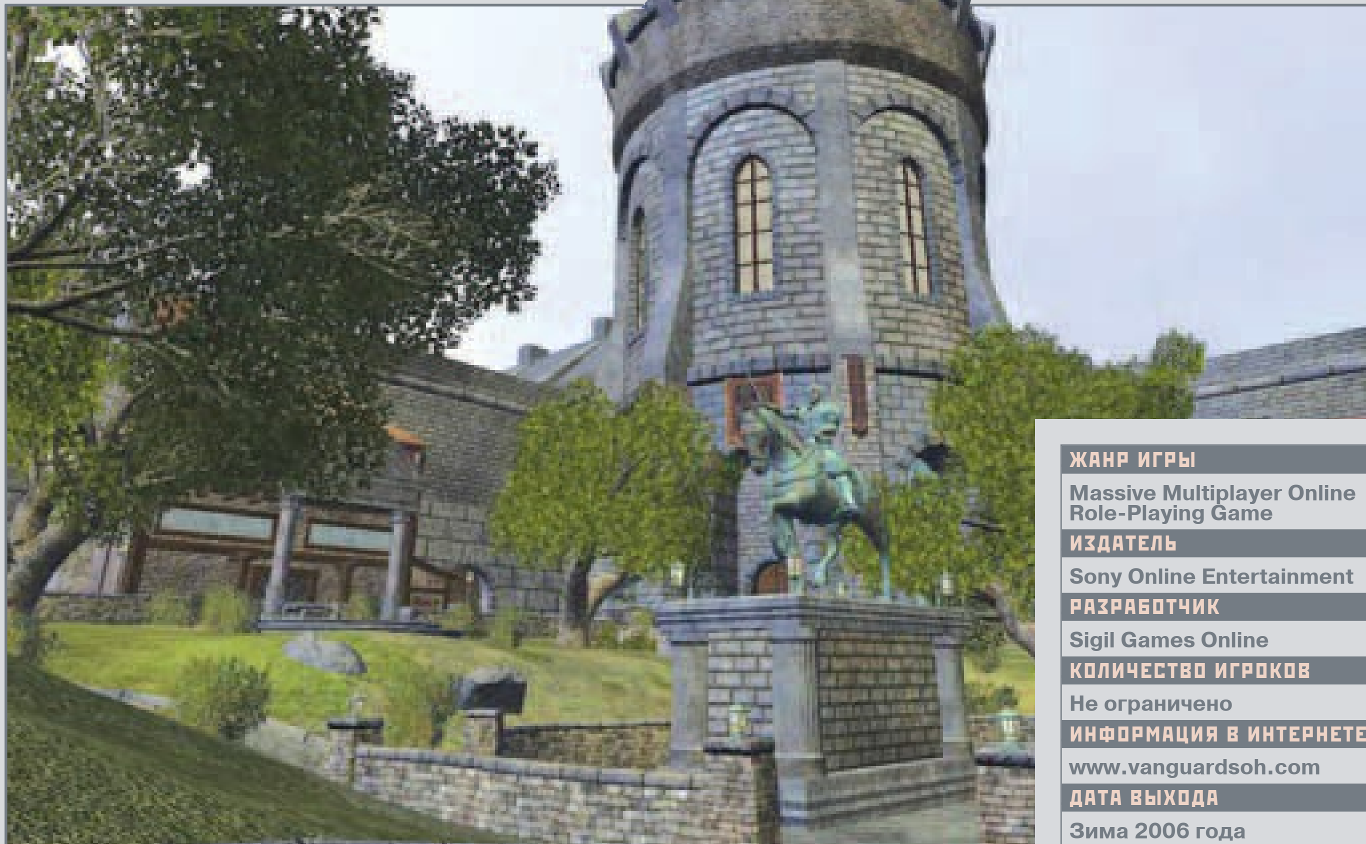


Музыку из *Oblivion*, написанную небезызвестным композитором Джереми Соулом (Jeremy Soule), многие слушают отдельно от игры – настолько хорош саундтрек. В компании Reality Pump тоже позаботились о музыкальном оформлении, пригласив Гарольда Фальтермейера (Harold Faltermeyer), сочинившего саундтреки для фильмов «Полицейский из Беверли Хилз» и «Совершенное оружие». Все композиции исполняет настоящий симфонический оркестр.









ЖАНР ИГРЫ	Massive Multiplayer Online Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	Sony Online Entertainment
РАЗРАБОТЧИК	Sigil Games Online
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не ограничено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.vanguardsoh.com
ДАТА ВЫХОДА	Зима 2006 года

Текст: Андрей Первый

VANGUARD: SAGA OF HEROES

ПО СЛЕДАМ EVERQUEST

Круговорот разработчиков в природе – явление столь же неизбежное, как разрушительные ураганы в Америке. Вот и авторы *EverQuest* однажды что-то не поделили: часть из них покинула компанию Sony Online Entertainment, основала свою студию, заручилась поддержкой Microsoft и принялась за собственный *EverQuest 2*. Однако с Биллом, который Гейтс, отношения тоже не сложились. Вновь собрав вещички, строптивая команда вернулась в объятия SOE. На самой игре, как утверждают разработчики, эти события не отразились.

ДЛЯ ХАРДКОРЩИКОВ

В первую очередь *Vanguard* предназначена для тех, кто тоскует по былым временам. Когда жанр онлайновых ролевок еще только зарождался, *World of Warcraft* даже не анонсировали, игры были по-настоящему сложными. Именно для «старичков» изваяли Телон – мир, где царит древняя магия.

Издавна местные народности жили душа в душу. Так бы и продолжалось, но враги-то не дремлют. Северной Тестре пришлось столкнуться с нежитью. Южной Куалии угрожают элементали. Ну а восточные джунгли Кояна осаждают демоны из другого мира. Все три страны очень нуждаются в героях, которые спасут отчизну. Готов ли ты стать одним из них?

Приключения начнутся на одном из трех континентов, в зависимости от выбранной расы. Чем дальше от родной столицы, тем мощнее враги и больше сундуки с сокровищами. Но разработчики из студии Sigil заботятся о нашем удобстве. Бегать в город и продавать награбленное не нужно. Ведь по дороге постоянно попадаются «форпосты», где можно сохранить игру, совершить все валютно-обменные операции и спокойно продолжить путешествие. Погибнув, персонаж возродится как раз у последней «крепости». Следуя давним традициям *EverQuest*, после смерти все надетые вещи остаются на бездыханном теле. Воскреснув, придется вернуться к месту убийства, забрать свое добро и покарать обидчиков.

Путь станет куда короче, если прикупить себе лошадь, волка, оленя или, на худой конец, ослика. Да что там ослика, на десятом уровне можно прокатиться даже на кошке! А на сороковом позволят оседлать какую-нибудь летающую бестию. Например, дракона или пегаса. Верный спутник очень полезен, ведь он таскает запасные комплекты оружия. Причем если хозяин пал в бою, умная зверюга сбежит, чтобы врагам ничего не досталось. Также вещи разрешат хранить на собственной яхте, ведь морские средства передвижения тоже продаются.

ПОД КРЫШЕЙ ДОМА СВОЕГО

Как следует прокачавшись и заработав миллионы, стоит подумать о крыше над головой. Каждому игроку дадут не только недвижимость, но и участок земли вокруг. И уж на ней точно не появится каких-нибудь назойливых соседей. Объединившись, землевладельцы смогут возводить целые деревни, просто близко строя свое жилье.

РАЗРАБОТЧИКИ НАСТОЛЬКО УВЕРЕНЫ В УСПЕХЕ, ЧТО НА СЕМЬ ЛЕТ (!) ВПЕРЕД ЗАПЛАНИРОВАЛИ РАЗЛИЧНЫЕ ОБНОВЛЕНИЯ


Местные орки живут в пустыне и любят кожаные наряды.


Нетрудно догадаться, что тут обитают эльфы.

Если ты гостеприимен, то сможешь определить круг людей, которым всегда открыт доступ в твою лачугу. Но это еще не все. «Объясни» игре, что надо пускать всех без разбора с 9 утра до 8 вечера, ставь NPC-торговца, вешай вывеску – и магазин готов. Или сообщи программе, что в любое время суток двери открыты для тех, у кого в кармане лежит особая вещь. Это должно особенно понравиться любителям создавать гильдии.

Родное поместье можно обставить собственноручно сделанными вещичками. В игре более восьми тысяч предметов утвари (а вместе с оружием и другими «игрушками» – сорок тысяч). Чем выше мастерство, тем более ладным получится шкаф, табуретка, роскошная двуспальная кровать с балдахином из итальянского ореха...

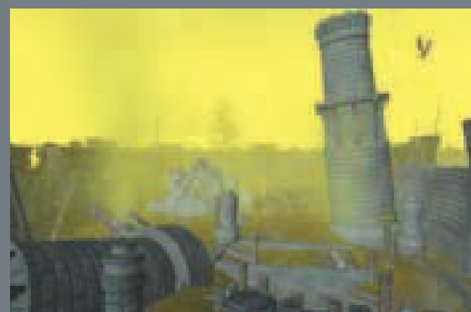
Графика впечатляет, да оно и неудивительно. Одних только новомодных технологий – вагон и маленькая тележка. Emotion позволяет в реальном времени управлять анимацией персонажей, SpeedTree (та самая, что рисует флору *The Elder Scrolls IV: Oblivion*) отвечает за растительность, PhysX верховодит физикой. Ну, а на вершине – доработанный движок Unreal 2.5. Добавлены бамп-мэппинг и «бесшовная» подгрузка уровней.

В компании Sigil настолько уверены в успехе, что на семь лет (!) вперед запланировали различные обновления. Когда появятся новые расы, поселения, предметы, монстры, квесты – все это уже сейчас расписано в дизайн-документе. Авторы даже задумываются о *Vanguard 2*. Но пока им предстоит выиграть нелегкий бой у вездесущей Blizzard (проект World of Warcraft) и сразиться с неутомимой NcSoft (игра *Guild Wars*). А те, надо полагать, не будут так просто делиться отвоеванными просторами онлайнового рынка.



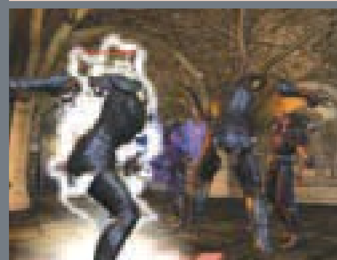
ГИДРОМЕТЦЕНТР СООБЩАЕТ

Разработчики много внимания уделяют погоде. В мире игры идут дожди, свирепствуют снежные бури и ураганы. Управляет ими специальная система, которая точно рассчитывает скорость ветра, его направление, влажность климата и даже зону видимости, если вдруг появился туман. При этом циклоны перемещаются так же, как и в реальном мире. Ты волен проследить за движением какого-нибудь смерча или простой тучи. Так что, отправляясь в дорогу, придется узнавать прогноз погоды. А то ведь и промокнуть до нитки можно!



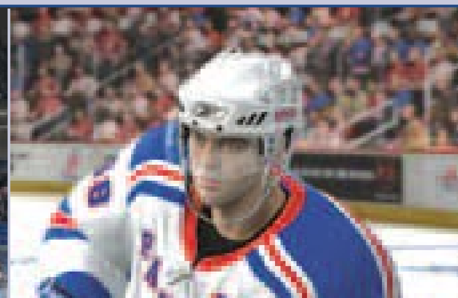

Лошадь может себе позволить любой персонаж, достигший десятого уровня.

КОМУ ВЪЕХАТЬ В РЫЛО?

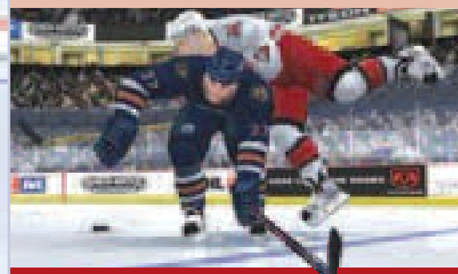

Герой не прочь помахать кулаками. Может вдарить с левой, может с правой. Но это все так – простые приемчики. В пылу сражения ты заметишь, что периодически на экране загораются специальные пиктограммы. Таким образом игра сигнализирует о возможности нанести очень мощный удар. Если вовремя нажать соответствующую клавишу (или несколько), герой произведет могучую атаку. Так авторы планируют отделять «хороших» игроков от «великих».

Текст: Артем "Goalie" Степаненко





■ Тяжелый взгляд, суровое выражение лица... и трогательный «бантик» на свитере!



■ – Эй, братишка, подкинь до «пятачка», а то ноги не держат!

ЖАНР ИГРЫ
Sports
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ДИСТРИБЬЮТОР В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
EA Canada
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 6
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.nhl07.com
ДАТА ВЫХОДА
III квартал 2006 года

NHL 07

СЕДИНА В БОРОДУ, БЕС В РЕБРО

Недавние новости из стана компании EA Sports положили конец слухам о том, что в PC-версии *NHL 07* таки появится новый движок. Хоккейный симулятор для персоналки и всех прочих платформ, кроме Xbox 360, будет разрабатываться на «моторе» нынешнего поколения (на самом деле – вчерашнего).

Иначе говоря, вместо *NHL 07* мы получим исправленную и дополненную версию *NHL 06*. Владельцам же Xbox 360 достанется Next Generation-версия – игра, в которой все-все-все разрабатывалось с нуля. Немногие счастливчики, уже дотронувшиеся до чуда, клянутся мамой, что это «Лучшая игра на свете!» и понемногу откладывают с зарплаты, дабы пораньше приобрести новую консоль от Microsoft и хороший телевизор к ней. Нам же только и остается, что грустно вздыхать и изучать список, кхм, нововведений PC-версии, который открывает продвинутый AI, наконец-то научивший хоккеистов обороняться и грамотно выбирать позицию на площадке. Помнится, в NHL 06 даже на самом высоком уровне сложности из финала плей-офф получалось натуральное позорище: встреча дворовых команд с неизбежной голевой феерией и итоговым счетом вроде 24:7. Еще разработчики из EA Sports обещали семь различных моделей поведения игроков (снайпер, плеймейкер, форвард таранного типа, атакующий защитник, чистый защитник, технарь, боец) и поправить поведение вратарей – раньше они хлопались на попку часто, помногу, с видимым удовольствием и без всякого на то повода. В режиме «Династия» для геймера важны только бабки и отношение с владельцем клуба. Обыгрываешь топ-команду – его доверие растет; если же бездарно сливаешь захудалой shitty-team (так в Штатах называют слабенькие команды)... Думаю, последствия понятны. Также отметим появление такой интересной находки, как потолок зарплат. Ты, наверное, помнишь недавний скандал в НХЛ – локаут? Игроки требовали слишком высокую сумму, а у некоторых клубов средств не хватало. После чего было введено ограничение по заработной плате. Именно эта фишка и будет воплощена в *NHL 07*.

Кстати, дизайн коробки NHL 07 уже утвержден, на ней будет красоваться не кто-нибудь, а молодой нападающий клуба Washington Capitals и сборной России Александр Овечкин. Красавчик, умничка и надежда российского хоккея провел поистине выдающийся сезон и отхватил несколько престижных наград. К слову, еще он позволял себе милые шалости вроде воздушного поцелуя Уэйну Гретцки (Wayne Gretzky), живой легенде НХЛ, но об этом как-нибудь в следующий раз. 

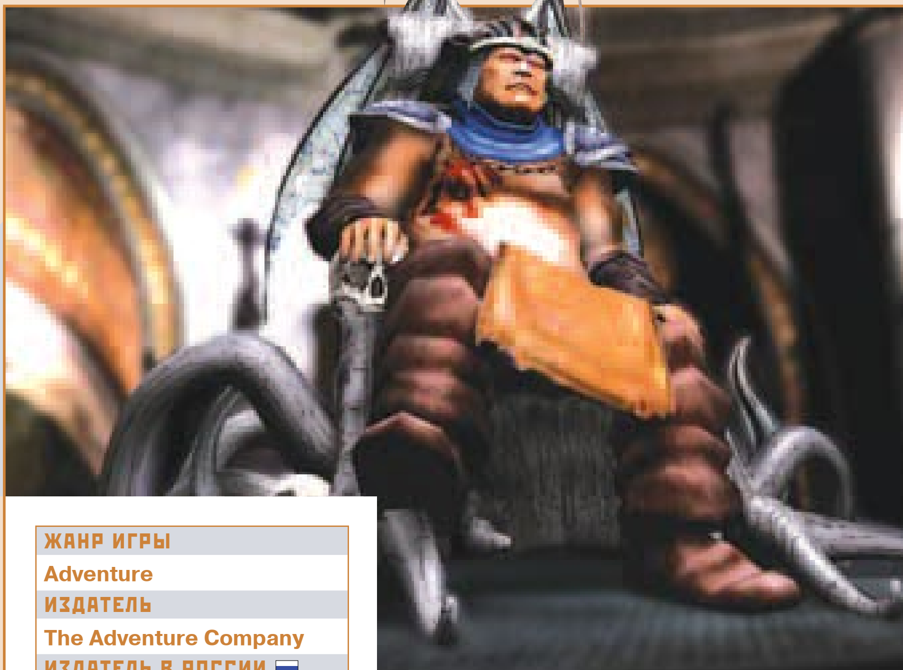
На обложке игры будет красоваться нападающий сборной России Александр Овечкин

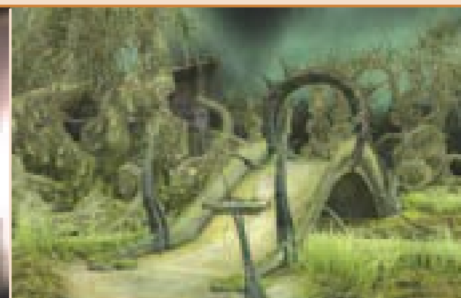
ФИГА ДЛЯ EA



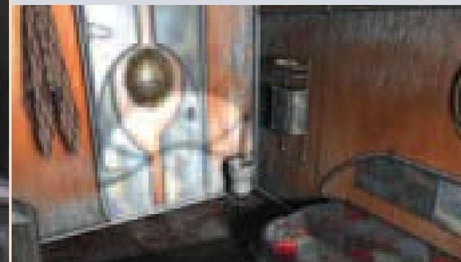
■ Месяц назад NHL и NHLPA (ассоциация игроков NHL) продлили соглашения с компаниями EA Sports и 2K Sports. Таким образом, оба издателя получили право выпускать игры с аббревиатурой NHL в названии, а планы «электроников» обзавестись эксклюзивной лицензией провалились.

Текст: Андрей Первый





Чтобы пройти дальше, надо правильно нажать на кнопочки.



Как видишь, в игре встречаются не только фэнтезийные пейзажи.

ЖАНР ИГРЫ	Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	The Adventure Company
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	Streko-Graphics
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	thesacredringsgame.com
ДАТА ВЫХОДА	Сентябрь 2006 года

THE SACRED RINGS: AURA 2

НАСЛЕДНИЦА MYST

Sacred Rings – продолжение адвенчуры *Aura: Fate of the Ages*, вышедшей два года назад. В ней юноша по имени Уманг решал головоломки и в награду получал особые кольца. По преданию они даровали невиданную мощь и бессмертие своему обладателю. Такие артефакты был не прочь раздобыть Дурад – предводитель зловредного вражеского клана. В финале игры его войска почти настигли Уманга, и тот еле-еле унес ноги!

Всю вторую серию придется бегать от неприятельских солдат, чтобы кольца не попали к ним в руки. А затем бросить драгоценности в жерло Ородруина... Или это из другой, но очень похожей оперы? На самом деле, Уманг должен вручить перстни неким хранителям, которые спасут реликвии от недостойных претендентов.

В первой части сюжет терялся на фоне вездесущих логических загадок. Это было решено исправить. В *Sacred Rings* появится больше интересных персонажей, да и сюжетец вроде будет более захватывающий. Авторы обещают драматические видеовставки общей продолжительностью более сорока минут. И постоянное ощущение напряжения, будто за героем гонятся по пятам. Мы станем свидетелями воздушных боев и осады замка. Прогуляемся по долине, где похоронена могущественная ведьма и великий колдун. Поднимемся на башню хранителей, окруженную армией Дурада. Всего нас ждет порядка четырехсот экранов-уровней. И не только фэнтезийных, но и научно-фантастических.

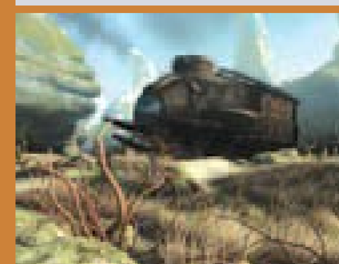
Суть игры не изменится. Главная задача у героя прежняя – решать головоломки, коих здесь насчитывается двадцать пять штук. Упоминаются «ханойские башни» и задачки, где нужно отгадать правильную комбинацию прижимных плит и рычагов. Ничего особенно сложного. Во всяком случае, вспоминать азы высшей математики, как того требовал сериал *Mysterious Journey*, точно не придется.

Еще при знакомстве с *Aura: Fate of the Ages* можно было убедиться: в студии Streko работают неплохие художники. А скриншоты из Sacred Rings подтверждают, что игра стала гораздо красивее своей предшественницы, которую, кстати, портило отсутствие анимации. Отныне экраны выглядят намного живее и динамичнее. К тому же, предметы теперь можно не только трогать «руками», но и перетаскивать с места на место. Мелочь, а приятно.

Как ни странно, Aura была и остается одной из лучших последовательниц знаменитых *Myst* и *Riven*. Канадские разработчики из Streko-Graphics имеют все шансы переманить поклонников этих игр. 

ГЛАВНАЯ ЗАДАЧА У ГЕРОЯ ПРЕЖНЯЯ – РЕШАТЬ ГОЛОВОЛОМКИ, КОИХ ЗДЕСЬ НАСЧИТЫВАЕТСЯ ДВАДЦАТЬ ПЯТЬ ШТУК

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ



Работая над *Aura*, авторы не имели еще достаточного опыта в создании игр. Поэтому сначала они сделали движок и придумали головоломки. А уж потом вспомнили о сюжете. Оттого-то проект был не шибко интересным. Однако в *The Sacred Rings* истории уделили очень много внимания.



ЖАНР ИГРЫ
Action/Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
Namco Bandai Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games
РАЗРАБОТЧИК
Namco Bandai Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
akella.com/ru/games/mageknight/
ДАТА ВЫХОДА
Сентябрь 2006 года

Текст: Андрей Первый

MAGE KNIGHT: APOCALYPSE

DIABLO С САМЫМ ГЛУПЫМ СЮЖЕТОМ

Mage Knight – довольно популярная на Западе настольная игра. Больше всего она напоминает *Warhammer*. Игроки скупают фигурки различных юнитов, а затем сражаются на стратегических картах. Однако компания Namco решила купить лицензию на Mage Knight вовсе не для создания стратегии. В сентябре мы увидим очередную попытку сместить с трона старушку *Diablo 2*.

ЯЙЦО ИЛИ КУРИЦА?

Сомнения в конечном успехе *Mage Knight* возникают еще во время знакомства с сюжетом. Ибо первопричиной всех зол стало... яйцо, похищенное коварными ящерами. Рептилии вовсе не хотели приготовить омлет. Вместо этого они высидели пятиглавого дракона Апокалипсиса. Подчинить себе чудовище жаждет глава местного культа. Разумеется, чтобы уничтожить мир. И правда, чего бы не уничтожить? Скучно без дела-то сидеть.

Планы жреца не устроили расу солонави. Своими руками остановить супостата они поленились. Зато разместили в местных СМИ объявление: дескать, ищем доброго молодца с большой дубиной +10 vs. Apocalyptic Dragons. Откликнулось целых пять претендентов.

Дварф Янос Фрееборн напоминает своего соплеменника из *Sacred Underworld*. Любит ружья, пистолеты, бомбы и средства ближнего боя. Тал Виндстрайдер – выходец из эльфийской расы, избравший «профессию» паладина. Этот предпочитает сойтись с врагом врукопашную, предварительно обезопасив себя защитной магией. Охотница Чела – амазонка. Ее выбор – лук и стрелы, хотя может при желании пользоваться любым другим оружием. Еще одним напоминанием о Sacred стала Китана. Сие милое создание высасывает у врагов кровь и увлекается некромантией. Ну, а последним спасителем мира стал Сарус – наполовину человек, наполовину дракон. Владеет самой мощной магией и повелевает силами четырех стихий.

ВЕСТНИКИ АПОКАЛИПСИСА

Перво-наперво выбираем одного из пяти персонажей. По желанию можно изменить ему цвет волос, кожи, глаз, форму



прически и бороды. В лучших традициях *Diablo 2* у каждого героя есть три ветви умений, которые он развивает по ходу игры. Однако авторы посчитали, что самостоятельно распределять очки – очень утомительное занятие, и последовали заветам *Dungeon Siege*: растут те навыки, которые используются. Машешь мечом? Увеличится сила и мастерство обращения с клинком. Вызываешь на подмогу армаду скелетов? Глаза станут красными, кожа бледной, а таланты повелевать жизнью и смертью – безупречными.

Художники нарисовали аж несколько сотен разновидностей оружия и 750 деталей обмундирования

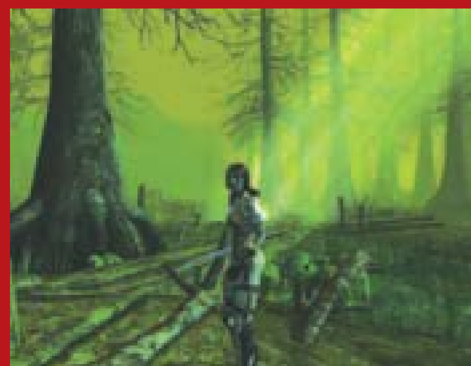

Сколько же пуль надо в таких засадить?


Мечи, доспехи... Главное – грудь!

Сарус и Китана пользуются обычной маной. А вот с остальными персонажами куда интереснее. Винтовка Яноса нагревается. Поэтому придется периодически ждать, когда она остынет. Тал поглощает души поверженных врагов, пополняя запас энергии. Ну, а приемы Челы требуют времени для восстановления.
Порядка двадцати часов мы потратим на убийство монстров в шести больших регионах: горных владениях дварфов, джунглях амазонок, вампирской пустыне, драконьих пещерах, заснеженных эльфийских равнинах и острове посреди озера лавы. Все они, кроме одного, включают в себя город с традиционными сервисами (магазины, кузницы, раздающие задания NPC и т.д.). В каждом поселении тебя ожидают три сюжетных миссии и порядка пяти-шести побочных.
Путешествует герой не в одиночку. По ходу игры к нему присоединятся остальные персонажи. Правда, управлять ими будет компьютер, а ты лишь сможешь отдавать общие команды. Рюкзак соратников тоже недоступен – отвлекает игрока от рубилова, считают авторы.

УБИТЬ ДРАКОНА

Уровень мастерства в каждом навыке символизируют пять рангов. Чтобы их повысить, придется постоянно использовать конкретный скилл. То же самое с тремя ветвями умений. Комбинируя навыки и умения, ты сможешь открыть самые мощные приемы. Вершиной мастерства станет суперудар. Таким и дракона завалить – раз плюнуть! Авторы, кстати, упомянули его гигантские размеры. Наш персонаж ростом не выше ступни чудища. Представляешь, сколько времени ушло у разработчиков на создание такой махины?



ВАЛЕНКИ, ВАЛЕНКИ...

Какая же Diablo без волшебных шмоток? Художники нарисовали аж несколько сотен разновидностей оружия и 750 деталей обмундирования. Генерируются они случайным образом. Вот только уровень получаемых предметов зависит от того, насколько развиты члены партии. То же самое и с монстрами. Чем круче герой, тем сильнее враги.

Namco сулит красивую графику, но почему-то никак не хочет подтвердить свои слова делом. То, что мы видим сейчас, оптимизма не вселяет. Особенно удручает обилие кислотных тонов. Прямо «Ядерный титбит» какой-то! А между тем как раз первоклассная графика может спасти в общем-то ничем не примечательный клон. Поймут ли это создатели?




Монстры симпатичные, а вот задние планы...

НИКАКИХ ТЕБЕ PVP



Привычного мультиплеера в *Mage Knight* не будет – только режим совместного прохождения. PvP (Player versus Player – режим, позволяющий сражаться с другими игроками), возможно, добавят патчем, если проект выгорит. Как и в *Dungeon Siege*, героев можно переносить из однопользовательской игры в многопользовательскую и обратно. Кроме того, в онлайне мы сможем выбирать любимые квесты и проходить их снова и снова, пропуская те, что не понравились.

В ТЫЛУ ВРАГА 2

Все-таки хорошие парни у меня во взводе. Даже на приказ о ночной высадке на гиблом побережье Омаха они отреагировали спокойно. Впрочем, на первый взгляд волноваться было не из-за чего: незаметно пробраться на берег, уничтожить вражеский радар и убраться восвояси – что может быть проще? Как и любая задача с подвохом, наша лишь казалась такой элементарной.

Текст: Иван "Tordosss" Закалинский

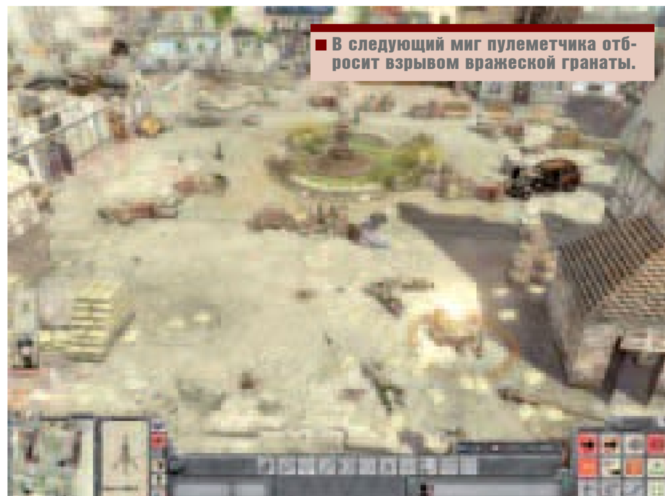
ЖАНР ИГРЫ
Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
1C
ИЗДАТЕЛЬ НА ЗАПАДЕ
Ubisoft Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Best Way
ДАТА ВЫХОДА
Сентябрь 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.facesofwargame.com



Ищи демоверсию на диске!

ФИЗИКА БОЯ

Высадка прошла без сучка, без задоринки. Тихий рокот мотора почти не нарушал звенящую тишину французской ночи. С берега нас не заметили, так что взвод оперативно и без помех покидал вещички на берег и укрылся в ближайшей роще. Продвигаться дальше без разведки было бы глупо. Я со своими парнями отправился посмотреть, сколько фрицев встало лагерем в соседнем лесочке, а рейнджеры взяли на себя сбор сведений о цели нашего прибытия, радарной установке. Немчуры в окрестностях оказалось больше, чем мы предполагали. Она заполонила не только пресловутый лесочек, но и ферму. Некогда преуспевающее хозяйство гады превратили в перевалочный пункт, где помимо пехоты обнаружился еще и бронеавтомобиль. Вывод из полученных данных последовал однозначный: фашисты не должны уйти живыми с радарной станции, иначе их поднятые по тревоге соратники мокрого места от нас не оставят. В скоротечном бою парни показали себя с лучшей стороны: они четко расстреливали указанных мной негодяев, а я, тем временем, демонстрировал героизм на личном примере, собственноручно «снимая» врагов из снайперки.



В следующий миг пулеметчика отбросит взрывом вражеской гранаты.

НЕ ПО ПЛАНУ

Проблемы начались после взрыва радара. Сунувшийся на грохот немецкий патруль, конечно же, угодил в нашу засаду, но потом нам самим пришлось перейти в наступление. Инженер (этот засланный штабом хорек!), видишь ли, внезапно вспомнил, что на той треклятой ферме размещены какие-то важные генераторы! Только мы носы показали из леса, застрекотали пулеметы – переполошившиеся после потери патруля фрицы ждали гостей. Мои парни вновь не сплоховали: без напоминаний улеглись на землю и расползлись по укрытиям. Правда, некоторые оказались недостаточно расторопны и получили по вражеской пуле. Как ни странно, ранения не помешали им продолжить бой. Но когда аккурат под ноги одному из вояк упала немецкая граната, я мысленно с ним попрощался... А потом решил, что меня, наверное, тоже контузило, так как начались галлюцинации. Парня отнесло взрывом на несколько метров в сторону, он немного полежал, потом отряхнулся и снова пошел в бой! Я схожу с ума? Или мне выдали взвод суперменов?! Выбив-таки врага с фермы, мы отправили горе-инженера колдовать с генераторами, а сами остались прикрывать его: на шум боя стягивались вражеские подкрепления. Взвод рейнджеров держал оборону в роще и

КАКОЙ ЖАНР?

Жанр *«В тылу врага 2»* определить непросто. С одной стороны, изометрическая перспектива и отряд вояк под нашим управлением указывают на стратегические корни проекта. С другой – мы в любой момент можем взять под непосредственный контроль понравившегося персонажа или боевую машину. Тогда «В тылу врага 2» превращается в настоящий экшен. Наконец, у каждого бойца есть инвентарь, в котором складируются автоматы с винтовками, патроны к ним и гранаты на все случаи жизни. Чем тебе не элемент ролевой игры? Словом, четко определить жанровую принадлежность проблематично. Уместнее всего нам кажется сравнение с проектами серии *Commandos*, но и оно весьма условно. А, впрочем, какая разница, куда определить потенциально хитовую игру? В наше время «кроссжанровость» становится правилом хорошего тона, а шаблонные «стрелялки» и «стратежки» предаются анафеме. Как раз за то, что «В тылу врага 2» не умещается в тесные рамки просто стратегии или просто экшена, ее наверняка и полюбят! Ну и за блестящую графику с толковым AI, куда ж без этого.



Экшен или стратегия? Да шут его знает.

нес большие потери – там явно служили простые смертные. Тем временем фрицы прибывали к ферме целыми грузовиками, а вдалеке уже послышался скрип гусениц тяжелого танка... Инженер, наконец, закончил свое «шаманство», и мы рванули к берегу. Сзади погибал взвод рейнджеров, но тут уж ничего не поделаешь: на войне как на войне. В конце концов, ребята пали героями, до последнего прикрывая наше отступление. Добежав до песчаного пляжа, мы по-пластунски проползли мимо немецкого патруля и погрузились на катер. Победа была наша, хотя заплатить за нее пришлось одиннадцатью жизнями. Правда, рейнджерскими...

ГОРОД ПАЛ

Однако в бою за оккупированный фрицами провинциальный городок у моих суперменов обнаружились неприятные странности. Как оказалось, время от времени в их светлых головах что-то клинит. Да, ребята грамотно выбирали укрытие и старались все время менять позиции, но вдруг начали мазать и проявлять недопустимо капризный норов. Бойцы зачастую просто игнорировали приказы! Сказалось и неудобство управления: сформированные в отряд солдаты бросались на врага всем скопом, хотя команду я отдавал лишь одному из них. Дело поправил непосредственный контроль над выбранным бойцом. Я проходил стажировку в Тибете и научился у горных монахов «вселяться» в тела людей. Чаще всего приходилось подчинять себе снайпера, так как его самостоятельные действия оставляли желать лучшего. Пока я вручную отстреливал негодяев, предоставленные сами себе вояки грамотно поддерживали меня огнем и не отходили ни на шаг, продвигаясь вместе со мной вглубь вражеской территории. Но хитрые бестии по ту сторону баррикад дрались с отчаянием загнанных в угол крыс! Они давили моих парней плотным огнем, отступали на запасные позиции и забрасывали взвод своими гранатами, не забывая при этом отбегать от наших. Даже танки не испугали супостатов! Стоило мне сесть за рычаги бронированного монстра, как фрицы подорвали гранатой танковую гусеницу. Пушка с пулеметом никуда, конечно, не делись, но драгоценную мобильность тяжеловес потерял. Когда же немцы пригнали по трамвайным путям платформу с установленным на ней крупнокалиберным орудием, обездвиженный танк пришлось спешно покинуть. Сложилось впечатление, что у врага есть ответ на любое мое действие. Когда я посадил солдата за трофейный танковый пулемет, боец продержался всего секунд десять: взрыв вражеской гранаты швырнул беднягу в стену ближайшего дома. Стена, кстати, устояла, хотя от взрывов здания разлетаются на кирпичики, баррикады разваливаются на мешки с песком, а фонарные столбы падают, как подкошенные. Пули оставляют дыры в заборах и каменной кладке, рикошетят от брони танков и поднимают фонтаны пыли, попав в землю. Война порой кажется феерическим действом, вот если бы еще не смерть...

ЧТО ДАЛЬШЕ

После успешного захвата населенного пункта командование изложило план дальнейших действий. Впереди «нарисовалось» еще порядка сорока сражений в городах, лесах и селах, причем бить врагов придется круглый год. Разведка доложила, что мне доведется покомандовать не только союзными, но также советскими и немецкими войсками. Остается надеяться, что для выполнения следующих операций мне достанутся не супермены, а простые, но послушные бойцы. 


Жаль, но три четверти этих парней до рассвета не доживет.


Пара окопавшихся «Тигров» – грозная сила в обороне.

НЕ ТАК БЫСТРО

К большому сожалению, за потрясающую картинку приходится платить достаточно высокую цену. Графический и физический движки игры требовательны к начинке твоего компьютера, особенно на уровнях с большим числом объектов (а их в финальной версии будет немало). Во время городского боя количество кадров в секунду не раз опускалось до неприлично низкой отметки даже на моем весьма «резвом» PC. Разлетающиеся мешки с песком и другие предметы, к сожалению, сильно «тормозили» картинку: компьютер брал таймаут после взрыва каждой гранаты, чтобы рассчитать, куда отправится каждый осколок, что он разрушит, кого из солдат заденет и как срикошетит.
Зато во время операции «Высадка в Нормандии» о «тормозах» я и не вспоминал: в кадр попадало не так уж много интерактивных объектов, поэтому система без особого труда справлялась со своей задачей. К счастью, разработчики предусмотрели широкие возможности по настройке графики, поэтому адаптировать «*В тылу врага 2*» под свой компьютер сможет практически каждый геймер.


Красиво, да... Но и компьютер потребуется мощный.



НА ЗЕМЛЕ, В ВОДЕ И В ВОЗДУХЕ!

Текст: Роман «ShaD» Епишин

Жанр игры:
Real-Time Strategy/Action

Издатель:
Eidos Interactive

Издатель в России:
1С

Разработчик:
Most Wanted Entertainment

Дата выхода:
III квартал 2006 года

Венгерская студия Most Wanted Entertainment уже более трех лет корпит над странным симбиозом стратегии и экшена под названием *Battlestations: Midway*. Срок не самый большой, но все же достаточный для разработки чего-то действительно интересного. И поскольку все эти годы издатель не особо стремился делиться информацией добровольно, мы решили «подтолкнуть» его в нужном направлении. После непродолжительных уговоров продюсер проекта Клод Томас (Klaude Thomas) все же согласился дать интервью.

PC ИГРЫ: Давайте начнем с главного вопроса – почему? Почему вы взялись за разработку игры о Второй мировой, когда рынок так пресыщен подобными проектами?
Клод Томас (далее К. Т.): ***Battlestations: Midway*** освещает не самый популярный у разработчиков тихоокеанский театр военных действий. Игрок командует воздушными, морскими и подводными силами США или Японии – на выбор. На его плечах лежит ответственность как за флот в целом, так и за отдельные боевые единицы, будь то многотонный авианосец или юркая подлодка. Более того, каждой боевой машиной можно управлять собственноручно! Второй мировой посвящено действительно немало игр, но Midway кажется нам уникальным проектом.

PC ИГРЫ: К какому же жанру следует отнести ваше «уникальное» детище? Вы утверждаете, что игрок непосредственно управляет каждым самолетом, кораблем и даже подлодкой, но как такие возможности совмещаются в одном проекте?
К. Т.: Вы справедливо заметили, уместить столько всего в одной игре трудно хотя бы из-за проблем с управлением, и только поэтому мы не рискнем назвать Battlestations: Midway симулятором. Каждая боевая машина детально прорисована и ведет себя, как настоящая. Однако управление универсально. Научившись летать на самолете, вы быстро освоитесь на корабле и подлодке.

PC ИГРЫ: Хорошо, а сколько юнитов вообще участвует в среднестатистической битве? И сколькими из них мы можем управлять?
К. Т.: Рядовая баталия проходит с участием авианосца, дюжины самолетов, пары эсминцев и, как минимум, одной субмарины. Вы получаете полную власть над этими юнитами. Хотите, командуйте всеми сразу, как в стратегической игре. Но если вы решите сесть за рычаги управления одной из машин, остальные смогут грамотно действовать и без непрерывной опеки. Правда, на первых этапах кампании в сражениях задействуется не более двух боевых единиц – так проще освоиться с игровой механикой. Зато далее война


Графика в игре не хуже, чем в толковых симуляторах.





ЧТО ОДИН, ЧТО ВВОСЬМЕРОМ

Помимо однопользовательского режима, куда входит сюжетная кампания за США и матчи Challenge за любую из двух сторон, ***Battlestations: Midway*** щеголяет роскошным мультиплеером. В сетевой игре одновременно может участвовать до восьми человек, причем все они должны выполнить определенное задание, а не банально переубивать друг друга. Благодаря множеству целей матчи здорово разнятся: в одном нужно всем скопом топить большой корабль, в другом нельзя использовать авиацию и так далее. Многопользовательские бои предъявляют повышенные требования к смекалке и сообразительности, а потому для начала лучше познакомиться с Battlestations: Midway в одиночной игре. Кстати, для новичков предусмотрен специальный обучающий режим с говорящим названием «Морская Академия».



Грамотно сесть на хвост можно лишь с опытными «живыми» напарниками.



Ты сам решаешь, координировать действия всех войск или управлять конкретным самолетом.

набирает обороты, а своего апогея накал страстей достигает в мультиплеере.

PC ИГРЫ: Вы создали действительно необычный геймплей, столь оригинальную игровую механику не так-то просто понять. Давайте рассмотрим действия игрока на конкретном примере.

К. Т.: Что ж, возьмем битву в Коралловом море. В нашем распоряжении находится два американских авианосца – Лексингтон (Lexington) и Йорктаун (Yorktown), несколько эсминцев и крейсер. Где-то неподалеку следует своим маршрутом японская эскадра – авианосцы Дзуйкаку (Zuikaku) и Секаку (Shokaku) с эскортом. Наша задача – обнаружить их и уничтожить. Суши поблизости нет, операция проходит в открытом море, но в других миссиях рядом с местом сражения могут располагаться острова с нашими или вражескими аэродромами. Для начала необходимо обеспечить кораблям прикрытие с воздуха, поэтому мы поднимаем с авианосцев несколько самолетов. В этот момент на радаре появляются бомбардировщики врага. Можно отправить разбираться с ними свою авиацию или взять управление одним из истребителей на себя и лично принять участие в воздушном сражении. Другой вариант – «спуститься» на палубу эсминца и открыть прицельный огонь по нападающим из его бортовых орудий. Главное – защитить авианосцы, ведь они – главная сила.
Отбив атаку, самое время нанести ответный удар. Пока враг далеко, разумно использовать самолеты, так что поднимаем свои бомбардировщики и вперед. Правда, мы еще точно не знаем, где находятся японские авианосцы. Чтобы получить наиболее полное представление о расположении сил противника, запускаем самолет разведки.
Итак, корабли обнаружены, но атаковать их «в лоб» глупо – орудия ПВО у японцев работают не хуже американ-



Разработчики особенно гордятся боями, утверждая, что существует мало игр, где одновременно ведет огонь столько орудий.



РОДОВЫЕ МУКИ

Путь ***Battlestations: Midway*** к финальному релизу тяжел. Причиной тому не только чисто рабочие проблемы, но и организационные пертурбации. Изначально проектом занималась студия **Mithis Entertainment** (известная стратегией ***Nexus: The Jupiter Incident***), но в апреле этого года компания почила с миром. Правда, ее коллектив тут же основал новую фирму – **Most Wanted Entertainment** – и продолжил разработку Battlestations: Midway. Однако все эти юридические хитрости не могли не сказаться на сроках подготовки игры к релизу. В августе прошлого года выход уже откладывался, и кто знает, не ждет ли нас очередная задержка.



ских. Следовательно, нужно выйти на врага с тыла, для чего бомбардировщики следуют сложным маршрутом с несколькими контрольными точками. Далее остается ждать финала столь дерзкого налета. Собственно, возможны два варианта: в худшем из них самолеты не вернутся, а Дзуйкаку и Секаку продолжат свой путь.

PC ИГРЫ: Какие задания готовит нам Battlestations: Midway? Будут вымышленные сценарии или миссии основаны на реальных событиях?

К. Т.: Все операции, от японской атаки на бухту Перл-Харбор до сражения за атолл Мидвэй, основаны на исторических событиях. Задания включают в себя поиск и уничтожение врага, защиту определенного района, захват островов, воздушные бои, морские баталии, охоту на подводные лодки и многое другое. В игре также предусмотрена возможность взглянуть на войну с обеих сторон. Сюжетная кампания посвящена США, но в режиме Challenge можно взять на себя командование японскими силами.

PC ИГРЫ: А как насчет географической достоверности? Сможет ли игрок ткнуть пальцем в атлас мира и заявить: «Помню-помню, я сражался здесь в Battlestations: Midway!»

К. Т.: Да запросто! В распоряжении наших дизайнеров оказались военные карты флота США, подробно отражающие тихоокеанский театр действий. Разумеется, при переносе этих карт в игру нам пришлось несколько изменить масштаб, но абсолютно все названия и ключевые географические объекты остались без изменений.

PC ИГРЫ: Расскажите о графике: чем порадует игра искушенных эстетов?

К. Т.: Главная заслуга нашей технологии – отличная визуализация океана (большого океана!) и мор-



Чтобы увидеть такую воду, тебе понадобится видеокарта, поддерживающая пиксельные шейдеры.


В Battlestations: Midway сражаются американцы и японцы, ты выступаешь на любой стороне.


В любое время ты можешь взять управление бортовым орудием на себя.

ских сражений. Далее, наш движок прекрасно обрабатывает баталии с участием десятков юнитов. Ранее вы ссылались на другие проекты, посвященные Второй мировой, но они предоставляли игрокам возможность управлять лишь одним солдатом или одним самолетом *(похоже, Клод не очень хорошо знаком с военными стратегиями… – прим. ред.)*! Здесь же мы имеем множество кораблей, на борту каждого из которых размещено несколько изрыгающих эффектное пламя орудий. Так, всего один линкор щетинится десятками «стволов»: огромными пушками калибра от пятнадцати до восемнадцати дюймов, легкими пятидюймовыми орудиями и пушками AA-класса. А когда в нескольких сотнях метров качается на волнах и осыпает врага снарядами еще пара таких линкоров, мы получаем совершенно нетипичную, сложную графическую ситуацию, с которой наш движок безупречно справляется.

PC ИГРЫ: Какие сюрпризы вы готовите в области AI? Или компьютерные оппоненты представлены лишь постольку-поскольку, а все силы брошены на мультиплеер?

К. Т.: Многопользовательский режим – отдельная тема, он совершенно не исключает сильную сюжетную кампанию с грамотным противником. Вообще, управляемые компьютером силы, будь то вражеская эскадра или ваши самолеты, ведут себя тактически логично. При руководстве собственными войсками вы в силах тонко отрегулировать «самостоятельность» подчиненных, что-то им разрешив, а что-то категорически запретив. В целом, враг обязательно найдет, чем удивить вас в бою, и сумеет отбить внезапную атаку.

PC ИГРЫ: Ну, будем надеяться, нам все же удастся с ним совладать, осталось дождаться выхода игры. Дабы ваша компания не откладывала релиз, не смеем более задерживать, спасибо за интересные ответы.







ОХОТА НА НЕЧИСТЬ

ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
CD Projekt
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК
CD Projekt RED
ДАТА ВЫХОДА:
II квартал 2007 года

Еще в далеком 2004-ом студия CD Projekt RED, новообразованное подразделение крупнейшего польского издательства компьютерных игр, приступила к разработке проекта *«Ведьмак»*. В основу был положен одноименный роман знаменитого польского писателя Анджея Сапковского. На прошедшей выставке E3 мы встретились с разработчиками *The Witcher* и подробно расспросили их, какое будущее уготовано главному герою игры и книги – наемному охотнику на нечисть (читай, ведьмаку) Геральту. На наши вопросы ответили глава PR-отдела CD Projekt Йоанна Кобылечка (Joanna Kobylecka) и главный дизайнер проекта Михаль Мадей (Michal Madej).

PC ИГРЫ: Здравствуйте! Для начала расскажите нашим читателям немного о себе. Насколько нам известно, CD Projekt – крупнейший издатель и локализатор мультимедийной продукции на польском рынке. *The Witcher* – первая самостоятельная разработка вашей команды?

Йоанна Кобылечка (далее – Й.К.): Да, The Witcher, можно сказать, наш первенец. Тем не менее, мы намерены преподнести поклонникам одну из лучших RPG последних лет. В странах Восточной Европы, в частности в России, где проза Анджея Сапковского хорошо известна, мы рассчитываем побить все рекорды продаж компьютерных игр. Ну и признанию CD Projekt лучшим разработчиком RPG мы бы тоже были бы рады.

PC ИГРЫ: Ну, такое звание еще нужно заслужить. Сколько человек трудится в вашей компании? В разработке The Witcher задействованы все сотрудники или только их часть? Практикуете ли вы аутсорсинг *(заказ отдельных элементов игры, например, моделей героев, сторонним разработчикам – прим. ред.)*?

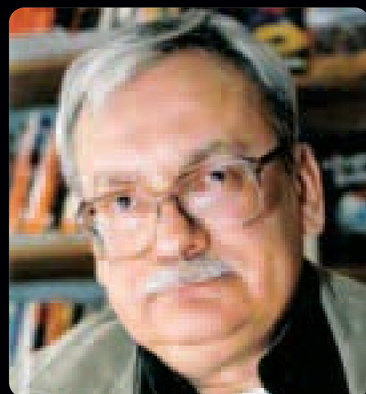
Й.К.: Начинал разработку совсем небольшой коллектив из пяти человек. Сейчас нас уже сорок пять, и постоянно ведется поиск новых специалистов в различных областях, таких как 2D- и 3D-графика, программирование... Думаю, к концу года рубеж в полсотни занятых на проекте профессионалов будет преодолен.
Команда трудится только над The Witcher. В студии существуют различные подразделения: дизайнеры, программисты, художники. Каждый отдел вносит свой важный вклад в общее дело. Аутсорсинг мы практикуем, потому как найти всех необходимых специалистов очень сложно. Ведь в Польше немного команд-разработчиков, и опытных «профи» днем с огнем не сыскать. Вот и приходится заказывать некоторые материалы сторонним компаниям.

PC ИГРЫ: Игра разрабатывается по известной фэнтезийной саге Анджея Сапковского. Но в разработке сюжета The Witcher, насколько мы знаем, он не участвует. Знает ли автор о существовании проекта? И если да, то интересуется ли ходом работ, помогает ли вам?

Михаль Мадей (далее – М.М.): Анджей Сапковский, хоть и не принимает непосредственного участия в разработке, все равно держится «в курсе событий». Мы даже обсуждаем с ним свои идеи и планы. Однажды он, правда, заявил, что в создании игр ничего не смыслит и полностью полагается на мастеров CD Projekt.

КОМУ ВЕДЬМАК ОБЯЗАН ЖИЗНЬЮ

Анджей Сапковский родился 21 июня 1948-ого года в польском городе Лодзь. Окончил факультет внешней торговли в местном университете и с 1972-го по 1984-й год проработал менеджером по продажам в зарубежной компании. В 1986-ом Сапковский написал первую новеллу **«Ведьмак»**, где познакомил читателя с Геральтом, наемным охотником за нечистью. Опубликованная в популярном польском журнале **Fantastyka** работа быстро принесла писателю известность. За свои более поздние труды Сапковский удостоился пяти национальных премий имени Януша Зайдля, а также престижной награды еженедельника **Polytika** за выдающийся вклад в польскую культуру.



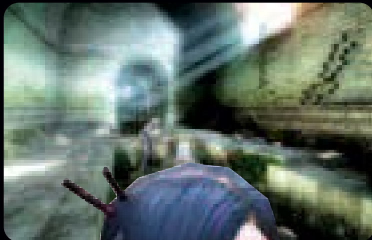

Ночь на болоте – суровое испытание даже для бесстрашного ведьмака.


Крепкий разбойник попался: его насквозь проткнули, а он и ухом не ведет.



МОНСТРУОЗНАЯ ОЗВУЧКА

Работа над звуком доставила создателям *The Witcher* немало хлопот. Звукорежиссер **Адам Скорупа**, до того трудившийся над *Cold Zero*, *Gorky 17* и *Painkiller*, рассказал, что в игре довольно много эпизодов, не имеющих подходящей озвучки в реальном мире. Пришлось импровизировать. Так, жуткое чавканье, с которым огромный вурдалак копается во внутренностях жертвы, воспроизводилось с помощью котелка, полного хлюпающих вареных макарон. А звук ломающихся костей изобретательный Адам записывал, сгибая лоток с кусочками льда. Получилось отлично! По крайней мере, в видеоролике The Witcher все звучит донельзя правдоподобно.





PC ИГРЫ: Как бы то ни было, над сюжетом игры работали известные польские писатели-фантасты. Назовите их, пожалуйста, и расскажите, почему именно эти люди были выбраны авторами сценария.

М.М.: Сюжетную канву, порядок событий и цели Геральта, главного героя, определили два польских писателя-фантаста: **Яцек Комуда** (Jacek Komuda) и **Мацей Юревич** (Maciej Jurewicz). Оба имеют опыт работы над RPG, а потому вполне уверенно (в отличие от Анджея) чувствуют себя в игровой индустрии. Впрочем, нам все равно пришлось дорабатывать сюжет, некоторые эпизоды в процессе правки кардинально изменились.

PC ИГРЫ: Появятся ли в игре тренировочные миссии? Было бы логично оформить их как обучение Геральта. По книге ведьмаков готовят с раннего детства. Есть ли у нас шанс поиграть за юного героя?

М.М.: Мы не хотим развенчивать миф о состоявшемся герое, поэтому идея поместить в игру молодого ведьмака показалась нам рискованной. В The Witcher геймер застает Геральта через несколько лет после финала саги: герой вернулся, но он не помнит, кем был, и возвращает себе умения ведьмака только спустя некоторое время. Но приключения действительно начинаются с обучения: мы познакомим игрока с механикой геймплея, управлением и боевым режимом. Поскольку тренировка непосредственно связана с сюжетом, подробности лучше оставить «за кадром» – зачем портить читателям удовольствие? Для «затравки» скажу лишь, что в самом начале игрок попадает в крепость Каер Морхен, где и проходит «курс молодого бойца» с обязательным вояжем по легендарному пути Mordownia, на котором молодые ведьмаки день за днем оттачивали свои навыки.

PC ИГРЫ: Почему вы решили сосредоточиться исключительно на однопользовательском режиме?

М.М.: Наш проект – это своего рода возвращение к истокам жанра. Мы предлагаем интересную, захватывающую историю, уникального героя и огромный мир, созданный по книге Сапковского. Чтобы игроки могли сосредоточиться на этих составляющих, решено было отказаться от многопользовательского режима.

PC ИГРЫ: С первого взгляда даже не верится, что в основе The Witcher лежит престарелый AURORA Engine, использовавшийся еще в *Neverwinter Nights* 2002-ого года выпуска! Много ли времени и сил потребовалось, чтобы до неузнаваемости преобразить графику?

М.М.: В самом начале работы внутри команды была создана группа, ответственная за модифицирование движка (как графики, так и физики). Но определить, сколько времени ушло на переделки, довольно сложно, поскольку AURORA Engine мы совершенствуем постоянно. Программисты прилагают все усилия, чтобы графически игра соответствовала требованиям эпохи.

PC ИГРЫ: Каковы основные отличия вашей модификации движка от оригинального AURORA Engine?

М.М.: Перечень изменений довольно длинный. Практически весь движок адаптирован под наши нужды и совре-

THE WITCHER – ЭТО СВОЕГО РОДА ВОЗВРАЩЕНИЕ К ИСТОКАМ РОЛЕВЫХ ИГР



Разработчики не боятся крови, обильно «украшая» ею оружие и одежду сражающихся воинов.


Реплики NPC отображаются текстом над головами персонажей.


Проработка ландшафта заслуживает высших похвал.


Ничто так не успокаивает, как деревенский пейзаж в лучах закатного солнца.

менное «железо». Мы, например, с нуля написали систему обработки изображения, которая в полную силу использует возможности последних видеокарт: выдает динамическое освещение, блики на воде, смену дня и ночи, сглаженные тени, полноэкранные спецэффекты и прочие визуальные радости.

PC ИГРЫ: Помогают ли вам коллеги из Bioware, создатели движка AURORA? Если да, то как?

М.М.: Ребята из Bioware здорово нам помогли на начальной стадии разработки. Да и сейчас студия следит за эволюцией своей технологии в наших руках и частично влияет на дизайн игры.

PC ИГРЫ: Опишите ролевую систему The Witcher. Будет ли она уникальной или за основу взята уже существующая схема? Как ведьмак получает опыт?

М.М.: Мы обратились к классической схеме: герой получает опыт за выполнение квестов и уничтожение монстров, как следствие, повышает свой уровень и зарабатывает очки. Однако у нашего персонажа нет числовых параметров, вроде «Сила-15, Интеллект-0.5». Вместо них – умения наподобие перков в *Fallout*. Приобрести новые навыки можно за полученные очки.

PC ИГРЫ: Геральт путешествует один или к нему со временем присоединяются компаньоны? Если задумано некое подобие партии, то как организовано взаимодействие членов команды?

М.М.: Мы решили обойтись без партий. Геральт – ведьмак, то есть по определению герой-одиночка. Хотя в нескольких эпизодах ему все же доведется сражаться плечом к плечу с союзниками против общего врага.

PC ИГРЫ: Как мы знаем из книг Сапковского, ведьмаки используют особенную магию. Расскажите о ее роли в игре.

М.М.: Да, ведьмаки используют узкоспециализированную магию, так называемые «Знаки Ведьмаков». Это простые, но крайне эффективные в бою заклинания. Правда, в чародейском мастерстве герою далеко до волшебниц, которые встречаются по ходу игры (одна из них – известная по книге Трисс Меригольд). У ведьмаков также есть заколдованные медальоны, предупреждающие своих хозяев об опасности. В арсенал непременно входит серебряное оружие, смертельное для большинства монстров. Немаловажную роль играет и другой металл – двимерит. Он «блокирует» магию любого вида и часто используется при изготовлении тюремных оков для волшебников. Такие кандалы не дают чародею творить заклинания. Геральт тоже столкнется с двимеритом, но при каких обстоятельствах, я конкретизировать не стану.

PC ИГРЫ: В книгах Сапковского предстает не отвлеченная фэнтезийная реальность, а мир, во многом схожий с нашим. Через призму художественного вымысла автор затрагивает серьезные социально-политические проблемы, например, тоталитаризм и расизм. Анджей открытым текстом заявляет: «Я – фантаст, но живу в реальном мире и пишу о реальных проблемах, которые тревожат людей». Планируете ли вы использовать игру как своеобразное идейное оружие, как способ акцентировать внимание аудитории на важных для общества вопросах?

М.М.: И да, и нет. В отличие от книги, интерактивный проект предоставляет игроку право выбора. Некоторые проблемы, характерные для современного об-

КИНА НЕ БУДЕТ?

9 ноября 2001-ого года в Польше вышла картина **«Ведьмак»**. Главную роль сыграл **Михаль Жербовский**, популярный в Польше актер, снявшийся до этого в лентах **«Огнем и Мечом»** и **«Пан Тадеуш»**. В основу сюжета легли книги **Сапковского «Последнее желание»** и **«Меч Предназначения»**, а также отдельные эпизоды из детства и юности Геральта. Фильм демонстрировался по местному телевидению в формате сериала из двенадцати частей. К сожалению, до России «Ведьмак» по официальным каналам так и не добрался: кассовые сборы не оправдали даже самых скромных ожиданий, и с экспортом «шедевра» решили не рисковать.







Видимо, Геральт сможет орудовать мечом, как палицей, не вынимая его из ножен.

щества, прописаны в The Witcher, но мы не предлагаем какой-то единственно правильный способ их решения. Игрок волен поступать, как ему заблагорассудится.

PC ИГРЫ: Будут ли в игре другие узнаваемые герои, кроме Геральта? Может быть Йеннефер, Вильгефорц, Цирилла?

М.М.: Да, вы встретите многих персонажей из мира «Ведьмака», в том числе и некоторых из упомянутых выше. Не хочется называть конкретные имена, чтобы не портить удовольствие поклонникам книг Сапковского.

PC ИГРЫ: К какому жанру вы относите The Witcher? На какую составляющую игры делается основной упор?

Д.Ж.: Как я уже говорила, The Witcher – это возвращение к истокам жанра RPG, но в эволюционной, а местами даже революционной манере. Самым важным элементом мы считаем сюжет, полный неожиданных поворотов, но неизменно сконцентрированный на Геральте. Второй по важности аспект – зрелищный и динамичный бой.

PC ИГРЫ: Можете ли вы сравнить игру с ныне существующими RPG? Видимо, здесь нам не уйти от сопоставления с Neverwinter Nights.

Й.К.: Возможно, это прозвучит неубедительно, но The Witcher и Neverwinter Nights сильно разнятся (несмотря на один и тот же движок в основе обоих проектов). Конечно, в структуре игрового мира можно усмотреть черты как хита от BioWare, так и других RPG, вроде ***Baldur's Gate*** и ***Star Wars: Knights of the old Republic***. Однако в боевой системе, игровой механике и развитии персонажа мы предложили много нового, поэтому наш проект сложно сопоставить с другими ролевками. Но не исключено, что именно с The Witcher будут сравнивать последующие RPG!

PC ИГРЫ: Что же, по вашему мнению, отличает The Witcher от других ролевых проектов?

М.М.: Нашу игру отличает не отдельная черта, а скорее их совокупность. Мы рассматриваем The Witcher как современную интерпретацию классической сюжетной RPG с поединками в реальном времени. Проект построен на истории одного героя с богатым прошлым. Наша боевая система тоже достаточно самобытна, при этом в основе ее лежит тактический геймплей. Нам кажется, именно сочетание динамичного поединка в реальном времени и продвинутой тактики придется по вкусу многим игрокам.
Также стоит подчеркнуть, что The Witcher отвергает большинство клише, присущих фэнтези со времен профессора Толкиена. Взять хотя бы примитивное деление на «хороших» и «плохих». Мир игры гораздо ближе к нашей реальности и не делится на черное и белое. В нем даже нашлось место эротике и мрачному юмору.

PC ИГРЫ: Насколько свободен игрок? Скованы ли его действия сценарием или он – вольная птица, как в *The Elder Scrolls IV: Oblivion*?

М.М. Основная сюжетная канва линейна, однако игрок волен свободно перемещаться по миру, получать квесты и выполнять их различными способами. Вселенная The Witcher поделена на отдельные зоны, но масштаб неко-

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

При создании фэнтезийной вселенной мастер черпает часть вдохновения из реального мира. Создатели *The Witcher* в погоне за своей музой обратились в прошлое. Архитектура игровых городов заимствована из Средневековья и частично из Эпохи Возрождения. А вот музыку решено было писать с оглядкой на кельтские мотивы. Однако затем польские композиторы решили обратиться к собственным корням и взять за основу славянские мелодии – не только необыкновенно красивые и лиричные, но также отлично вписывающиеся в атмосферу The Witcher.



В ИГРЕ ВЫ ЗАСТАЕТЕ ГЕРАЛЬТА ЧЕРЕЗ НЕСКОЛЬКО ЛЕТ ПОСЛЕ ФИНАЛА САГИ

торых из них поистине колоссален. В дальние края Геральт путешествует верхом. Непосредственно править конем геймер не способен, а как отображать поездки в игре, мы еще не решили: либо покажем ролик на движке, либо просто маршрут на карте мира. По пути герой может случайно наткнуться на шайку монстров, бродячего торговца или секретную зону – это уж как повезет.

PC ИГРЫ: Как игрок общается с другими персонажами? Вступая в диалог, он выбирает фразы из списка, или и здесь вы придумали что-нибудь особенное?

М.М.: Да нет, все по-прежнему. В каждом случае есть несколько реплик и разные варианты реакции персонажа на фразы Геральта. В значимые диалоги мы постарались включить «изюминку», скажем, эмоциональность или мрачный ведьмаковский юмор. Геймерам должно понравится.
К слову, далеко не у каждого NPC главный герой сможет получить очередное задание. Все зависит от репутации Геральта. К примеру, если он прослывет «белым и пушистым», с ним не пожелает иметь дело ни один бандит. А если руки ведьмака будут по локоть в крови, на него станет косо смотреть городская стража.

PC ИГРЫ: В Польше и ближнем зарубежье вы, очевидно, сами выступите издателем игры. А как насчет выпуска The Witcher в Европе, на Западе и, что особенно важно, в России? Есть ли договоренность с местными компаниями?

М.М.: Мы планируем издавать игру повсеместно. Россия – одна из самых важных для нас стран: как в силу большого числа поклонников Анджея Сапковского, так и из-за общих культурных корней. Мы уверены, что основная часть наших идей приживется везде, но в России – наверняка. Например, письмена в игре больше походят на славянскую глаголицу (разновидность кириллицы), нежели на набившие оскомину скандинавские руны. Монстры The Witcher также ближе к славянской культуре, взять хотя бы полуденных демонов и скелетов, встречающихся в прозе Сапковского.

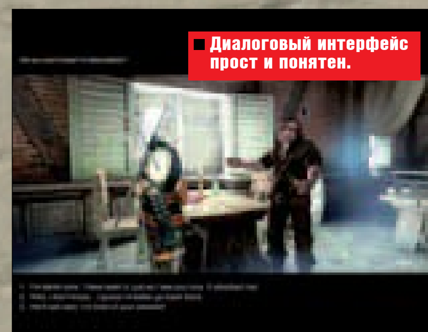
PC ИГРЫ: Вы планируете дальнейшее развитие игрового мира? Быть может, The Witcher станет основоположницей целой серии?

М.М.: Говорить об этом пока рано, но кое-какие задумки касательно сиквела у нас уже есть. Не исключено, что работа над продолжением начнется уже в этом году.

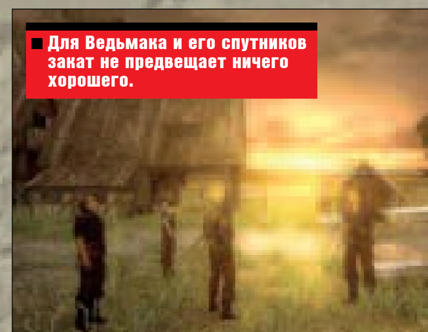
PC ИГРЫ: Чем вызван перенос релиза на первую половину 2007 года? На какой стадии разработки находится игра в данный момент?

Й.К.: Сейчас у нас готова альфа-версия: вся игра собрана, не достает только некоторых материалов, на месте которых пока стоят «заглушки». К осени мы планируем собрать бета-версию, и уже весной следующего года должен состояться релиз в Польше. Изменение даты выхода – наше внутреннее решение. The Witcher – первый самостоятельный проект CD Projekt, и мы очень заботимся о его качестве.

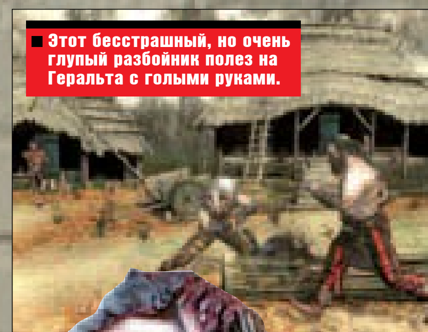
PC ИГРЫ: Большое спасибо! С нетерпением ждем премьеры!



Диалоговый интерфейс прост и понятен.



Для Ведьмака и его спутников закат не предвещает ничего хорошего.



Этот бесстрашный, но очень глупый разбойник полез на Геральта с голыми руками.



РЕЦЕНЗИИ





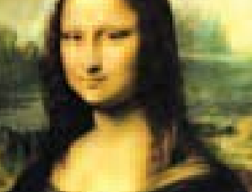
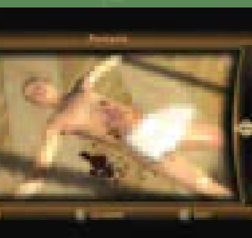
МОЧИТЬ В СОРТИРЕ!

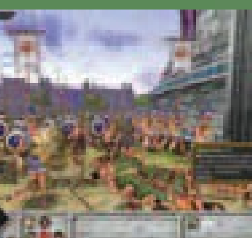
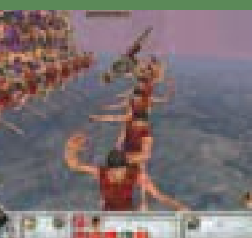
Как мы и обещали в анонсе, нынешний номер – на редкость злой. А как иначе? Толковых игр вышло с гулькин нос, зато безликих поделок – пруд пруди. ***Neverend***, ***Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow***, ***Micro Machines V4***, ***Bet on Soldier: Blood of Sahara*** – мы потешались над ними как могли. Не осталась в стороне и ***Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition***. Игра получилась не то чтобы плохой, просто на PC свои стандарты, консольщикам чуждые.

Rise & Fall: Civilizations at War – стратегия с тяжелым прошлым и вполне однозначным будущим. Едва ли разработчики подумывают об адд-оне: его попросту никто не купит.

На фоне проектов рядовых, безвкусных, истинными шедеврами выглядят ***Prey*** и ***Darkstar One***. Первый – шутер – ждали без малого десять лет, вторая – космическая RPG – вышла неожиданно, но при этом оказалась на редкость качественной. Лето закончилось, пришло время для истинных шедевров.



СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

0 - 0.5

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

1.0 - 2.0

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 - 3.5

Халтура, но не совсем безнадежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 - 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 - 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стильности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выполняют свою задачу – предоставляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 - 8.0

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдешь не раз и не два.

8.5 - 9.5

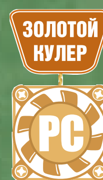
Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0

Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются «шедеврами».

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!



В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно **НОРМАЛЬНО** играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «**ПОЙДЕТ**». В графе «**ПОЛЕТИТ**» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

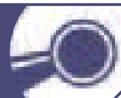
В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта **GameRankings.com**. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

PREY

ЧЕРОКИ ПРОТИВ ЧУЖИХ-ЛЮДОЕДОВ



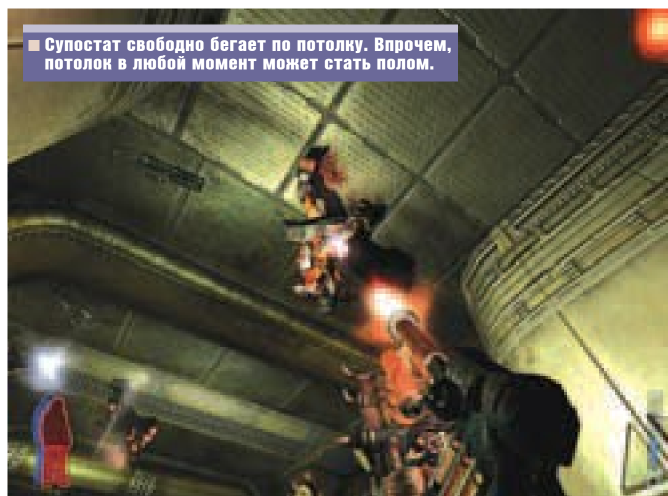
Текст: Роман "ShaD" Епишин



Ищи видеообзор на диске!

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	2K Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Human Head Studios / 3D Realms
ПОЙДЕТ	Процессор 1.3GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.5GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 8
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.prey.com

Человечеству рано вступать в контакт с другими цивилизациями. Писатели-фантасты, голливудские сценаристы и разработчики игр создали настолько устойчивый стереотип враждебного гуманоида, что, появись на горизонте братья по разуму, наши вояки мигом отутюжат их танками и поджарят ядерными бомбами, а уж потом спросят, с чем пожаловали. Долгожданный шутер *Prey* вносит свою лепту в крайне негативное представление о пришельцах. Дизайнеры из студии Human Head изображают инопланетян как раз такими, какими мы привыкли их видеть в кино: зубастыми, уродливыми и беспощадными. Собственно, эта «попсовость» – и есть главный недостаток долгожданного хита.



Супостат свободно бегает по потолку. Впрочем, потолок в любой момент может стать полом.

ЗЕМЛЯНЕ, ВАМ КАЮК!

Начало банальнее трудно даже представить: ночное небо озаряется зелеными огнями, огромный луч срывает крышу маленького бара, в котором мирно беседуют наши герои, и чуждая людям сила затаскивает несчастных в недра звездолета. Прелюдия на этом завершается, и потомственный индеец Томми отправляется в странствие по иноземной махине, чтобы отыскать даму сердца по имени Джен и отомстить за зверски убитого дедушку.

Над дизайном корабля разработчики голову не ломали, взяв за основу старую добрую органику. Так уж повелось в научной фантастике, что самые коварные гости из космоса предстают биомеханическими организмами. В игровой индустрии подобный облик пришельцев встречается сплошь и рядом. За примером далеко ходить не надо, *Quake 4* с воинами-строггами – лучшее тому доказательство.

В *Prey* нас встречают иноземные солдаты, подозрительно похожие на закованных в броню «чужих» из одноименного фильма, разномастные биороботы с рудиментарными лапками, летучие толстые дядьки и здоровяки с паучьими ногами. Нашлось в игре место и «Адскому Рыцарю» из *Doom 3*, и даже девочкам-призракам, которые напоминают Альму из *F.E.A.R.* Полупрозрачные чертовки, пожалуй, главная загадка происходящего. Положим, пришивать людям железные лапы и вживлять под кожу всякие штуковины – занятия пришельцам свойственные, но вот вытряхивать души из детей...

ТОММИ-ПРИЗРАК ЛЕГКО НАЖИМАЕТ НА КНОПКИ, УБИВАЕТ ВРАГОВ СТРЕЛАМИ И ДАЖЕ СОБИРАЕТ ПАТРОНЫ!



О КОМПАНИИ

■ О Human Head Studios впервые заговорили в 2000 году (хотя основана она была в 1997-м) после релиза искрометного экшена *Rune*, основанного на скандинавской мифологии. Позднее из-под пера разработчиков вышел посредственный вестерн *Dead Man's Hand*, а повторить былой триумф удалось только с помощью *Prey*.



ФАКТЫ

1 индеец, спасающий подругу

1 летательный аппарат

3 часа эпической музыки

7 видов инопланетного оружия



Во всех фантастических играх и фильмах гуманоиды питают нездоровую слабость к земным женщинам.



Если прострелить кокон, рванет так, что не выживет ни пришелец, ни Томми.

Что инопланетяне понимают в детских душах?
Сам корабль являет собой склизкий симбиоз металла и кишок с различными отверстиями, аналоги которым без труда можно найти в человеческом организме. К чести дизайнеров и программистов, попсовый интерьер удался на славу. Огромные мясистые трубы шевелятся и противно скрипят, влажные отростки нервно подрагивают, а мерзкие дыры (назовем их ртами) сочно чавкают, обдавая зазевавшегося путника фонтаном человеческих останков. Графический движок Doom 3 попал в хорошие руки!

ВВЕРХ ТОРМАШКАМИ

Однако не прояви кудесники из Human Head завидной изобретательности, Prey так бы и осталась «очередной стрелялкой про пришельцев». Выручила гравитация. Универсальных понятий «пол», «стена» и «потолок» на корабле пришельцев нет. Конечно, когда ты стоишь на месте, то поверхность под ногами называется полом, а металлические пластины над головой – потолком. Но стоит нажать лишь одну кнопочку (вернее, выстрелить в нее), и все поменяется местами: потолок станет полом, а пол – потолком. Впрочем, в этом случае сохранить ориентацию в пространстве относительно легко. Другое дело – светящиеся дорожки, пронизывающие весь звездолет вдоль и поперек. Ступив на такую ленту, ты попадаешь в иное пространство, где сила притяжения удерживает Томми в любом положении. Как бы ни извивалась тропа, герой с нее не сходит: кажется, что не бравый индеец шагает по причудливым изгибам гравитационного пути, а весь мир замысловато вращается вокруг него.
Стоит ли говорить, как разительно эти фокусы преображают заурядные перестрелки? «Свисающие» с потолка монстры – в Prey обычное дело. На выкрутасах силы притяжения основана и львиная доля всех головоломок. Допустим, нужно попасть на площадку с пультом управления какой-нибудь дверью. Лифт не



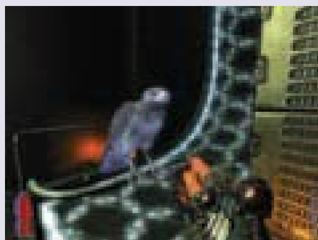
Дизайн монстров разработчики заимствовали из разных игр. Вот и без летающих мозгов с щупальцами не обошлось.



Забава в духе Half-Life 2: притягиваем негодяя гравитационным лучом и отшвыриваем куда подальше.


От смертельных ранений Томми не погибает, а попадает в этакое чистилище, где сражается с демонами.

ПЕРНАТЫЙ СПЕЦНАЗ



В нелегких странствиях Томми сопровождает призрак сокола. Птица не просто мельтешит перед глазами, но здорово помогает. Она усаживается на пульты, которыми необходимо воспользоваться в первую очередь, безошибочно выбирает нужный коридор (хотя все уровни линейны, и любая развилка – фикция) и даже атакует врагов. Вреда пернатый им не причиняет, но зато отвлекает огонь на себя, позволяя Томми прицелиться и свалить супостата первым же выстрелом.

работает, а сама операторская примостилась под самым потолком. Зато над ней проходит лента гравитационного пути. Карабкаемся по светящейся дорожке до тех пор, пока площадка не окажется аккурат над головой Томми (но если смотреть снизу, получится, что это Томми нависает над заветным пультом). Затем подпрыгиваем, покидая область физической аномалии, и приземляемся на желанный помост – дело сделано!

Помимо управления гравитацией пришельцы научились мгновенно перемещаться в пространстве. Чужие активно используют порталы, эффектные расплывчатые дырки, что появляются прямо в воздухе. Вражеские солдаты обожают преподносить сюрпризы, появляясь из ниоткуда перед самым носом индейца. Самому Томми тоже приходится путешествовать сквозь фантастические врата, нередко вваливаясь в помещение с потолка или выпадая из стены.

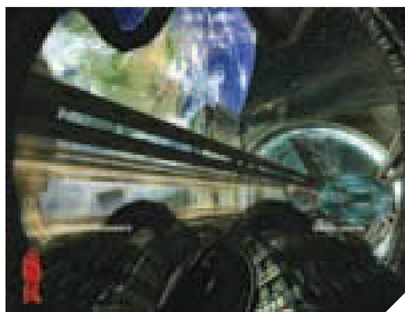
ИНДЕЙСКАЯ МАГИЯ

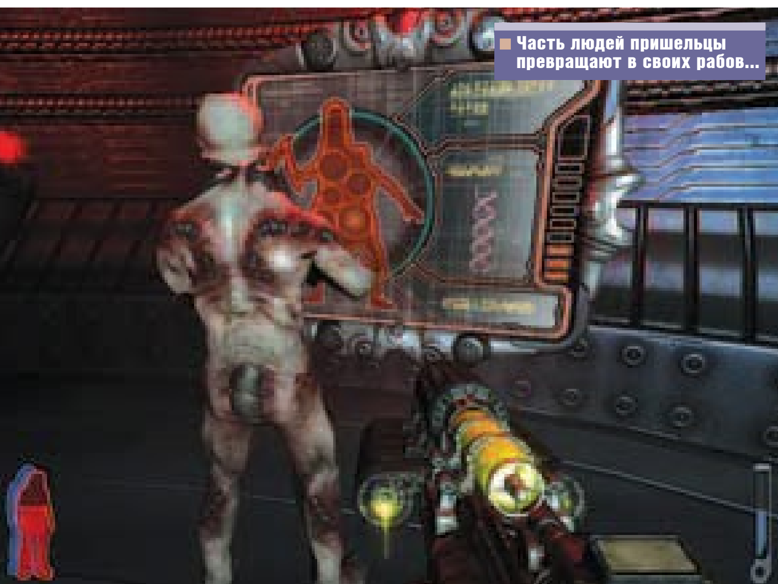
Разработчики не случайно доверили войну с космическими агрессорами именно индейцу. Ведь тупо давить на гашетку смог бы любой другой рэмбо, да только пришельцев нахрапом не возьмешь: помимо мастерского обращения с оружием в этой войне нужны экстрасенсорные способности.

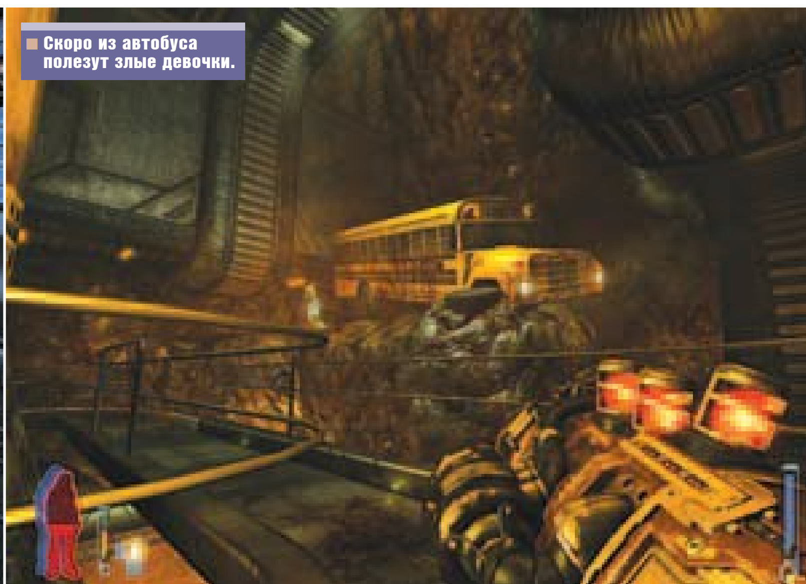
Томми происходит из древнего рода чероки; а мужчины-индейцы – не пальцем деланы. Помимо выдающихся физических данных герой обладает властью над собственным духом и даже может покидать свое тело. Не научись индеец путешествовать без плотской оболочки, он так бы и сгинул в недрах звездолета. Нередко Томми оказывается запертым в комнате, единственный выход из которой преграждает защитное поле. Материальный объект не покинет помещение, а неосязаемый дух – запросто. Причем «неосязаем» он лишь до определенной сте-

Я БЫ В ЛЕТЧИКИ ПОШЕЛ...

В финале демо-версии, появившейся незадолго до выхода *Prey*, разработчики пообещали нам управляемую технику. Они сдержали слово, хотя до транспортного разнообразия *Half-Life 2* или *Quake 4* творению Human Head как до Луны пешком. В наше распоряжение попадает лишь одно средство передвижения – округлая капсула, оснащенная неким подобием гранатомета и гравитационной пушкой. С помощью последней можно разгребать строительный мусор и расчищать себе путь. Правда, полеты на странном агрегате жестко ограничены: использовать транспорт разрешено лишь там, где это предусмотрели дизайнеры уровней. Да и в специальных-то местах особо не разлетаешься: недра звездолета – не бескрайнее небо, капсула быстро утыкается в потолок или стену. Впрочем, отдельные эпизоды дают иллюзию свободы – достаточно взглянуть на скриншот к этой врезке.




Часть людей пришельцы превращают в своих рабов...


Скоро из автобуса полезут злые девочки.


Оцени детализацию: братья чероки как живые.


Даже без телесной оболочки Томми может постоять за себя.

пени: Томми-призрак легко нажимает на кнопки, убивает врагов стрелами, пущенными из магического лука, и даже собирает патроны!
Бестелесные прогулки не ограничены по времени, но вот стрелы нужно экономить. Каждый выстрел из астрального оружия тратит силы индейца, восстановить которые можно лишь душами поверженных противников. Полностью исчерпав энергию, дух будет вынужден вернуться в тело.
Тем временем, задачки с отключением полей – самые элементарные, на пути героя встречаются и другие головоломки – посложнее. Например, в обличье духа очень удобно преодолевать лазерные сенсоры, связанные с охранным орудием. Если луч пересечет осязаемый объект, немедленно включится тревога и заработает сторожевой пулемет. А призраку все нипочем. Он может беспрепятственно миновать ловушки, чтобы отключить систему.
Еще более изощренная задачка – транспортировка собственной тушки в лифтах. Встаем на платформу, покидаем тело, идем в операторскую и запускаем механизм, затем быстро возвращаемся в бренную плоть и едем дальше.

ГОДЫ ПРОШЛИ НЕ ДАРОМ

Исследуя лабиринты инопланетного звездолета, Томми то и дело натыкается на знакомые, земные объекты. Так, в одном из отсеков корабля герой обнаруживает почти нетронутую комнату любимого бара, в другом замечает целый школьный автобус, а в третьем вообще находит настоящий авиалайнер. Выжившие земляне также время от времени попадаются на пути индейца. Растерянные, сломленные люди, часть из которых тронулась умом, вносят толику напряжения в окружающую обстановку. А вот пафосные комментарии героя, напротив, раздражают – Prey безнадежно запуталась в сетях голливудской попсовости. Тем не менее, оригинальных находок оказалось достаточно, чтобы оправдать годы ожидания. Проделанная Human Head работа действительно заслуживает высокой оценки. PC

Мерзкие дыры сочно чавкают, обдавая зазевавшегося путника фонтаном человеческих останков





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

+ ДОСТОИНСТВА: Уникальные фокусы с гравитацией; порталы выглядят на «пятерку» с плюсом; необычная возможность путешествовать вне собственного тела.

– НЕДОСТАТКИ: Избитая история о похищении землян инопланетянами; линейные уровни; туповатые противники; множество различных штампов.

ИТОГО 8.0 Prey шла к релизу почти 10 лет. Теперь мы уверены: годы не прошли даром.



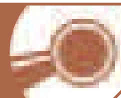
DARKSTAR ONE

КОСМОСИМ ПОМАЛЕНЬКУ





Текст: Сергей "Loki" Еркин

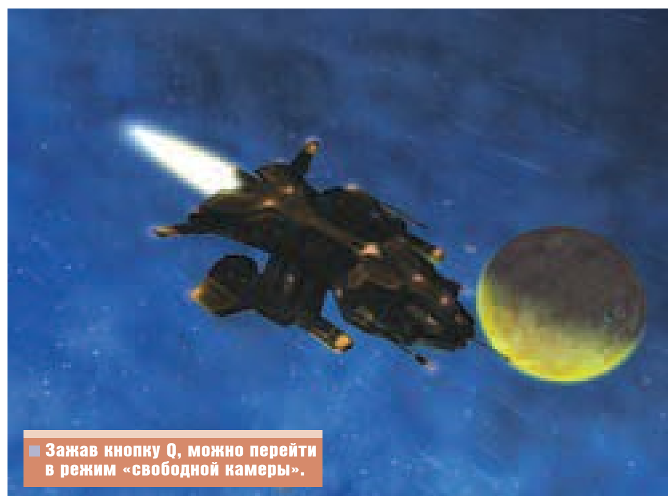


Ищи видеообзор на диске!

ЖАНР ИГРЫ	Action / Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	CDV Software Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	Ascaron Entertainment
ПОЙДЕТ	Процессор 1.6GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, Pixel/Vertex shader 1.1)
ПОЛЕТИТ	Процессор 3.0GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb, Pixel/Vertex shader 3.0)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.darkstarone.com

Чего меньше всего ожидаешь от компании, за плечами которой две линейки пиратских стратегий и одна очень качественная фэнтезийная ролевая игра? Правильно – космический симулятор. Но если ты насторожился, спешу развеять подозрения: привыкшие делать все на совесть сотрудники Ascaron продолжают выпускать исключительно добротные игры. И *DarkStar One* не стала исключением.

С первых же минут на меня нахлынули воспоминания из босоногого детства: сериал «Вавилон 5», ворлонцы, нарны, центавриане, Тени и прочая инопланетная экзотика. В *Darkstar One* разнообразия тоже хватает с избытком: в игре присутствует шесть рас – люди Terran, устрашающего вида Mortok, похожие на рептилий Raptor, увешанные щупальцами Oc'to, насекомообразные Arrach и генетически измененные земляне Thul. Именно козни последних спровоцировали в свое время кровопролитную войну между расами. После того, как пять народов объединились в Союз и изгнали воинственных Thul из галактики, на время наступило затишье. Но длилось оно недолго. Thul вернулись, и настроены они отнюдь не миролюбиво. Примерно в это же время молодой пилот Кайрон Джарвис (Kayron Jarvis) получает в наследство от убитого отца невиданный доселе космический корабль под звучным названием DarkStar One. Как связаны «Темная Звезда», гибель отца Кайрона и Thul – ты узнаешь по ходу игры.

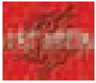


Зажав кнопку Q, можно перейти в режим «свободной камеры».

В ТО ВРЕМЯ КАК НАШИ КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ...

Звездолет Кайрона поистине уникален. При его создании были использованы совершенные биотехнологии – корабль по сути живой. Таким образом, помимо покупки вооружения ты можешь развивать и сам звездолет. В потаенных уголках по всему миру сокрыты органические артефакты – наследие древней расы, которая приложила руку к созданию DarkStar One. С их помощью можно усовершенствовать корабль: повысить его ходовые характеристики, получить дополнительные слоты для установки приборов и вооружений, а также открыть доступ к оборудованию более высокого класса. Соответствующим образом будет меняться и внешний вид звездолета – и в

При создании звездолета Darkstar One использованы совершенные биотехнологии – корабль по сути живой



О КОМПАНИИ

Разработчики из Ascaron Entertainment ответственны за те бесценные часы, что ты потратил на исследование мира Ancaria в ролевой игре *Sacred* и адд-оне *Sacred: Underworld*. Также на их совести – многодневные скитания сотен игроков по карибским водам между *Tortuga* и *Port Royale*.



ФАКТЫ

6 экзотических рас населяют игровой мир

22 вида грузов можно обменять

30 секунд на стыковку со станцией

300 звездных систем



В режиме ускоренного времени картинка заметно расплывается.

итоге ты можешь стать пилотом молниеносного истребителя или практически неуязвимого крейсера.

Бой – одна из важнейших составляющих игрового процесса DarkStar One. У каждой расы есть собственный флот и неповторимая тактика боя. Например, Oc'to активно используют атакующих дронов, корабли Arrack могут совершать короткие скачки в пространстве, уходя от преследования, а Thul обладают уникальной технологией маскировки. Противники редко нападают по одному, и ухо с ними нужно держать востро – следить за состоянием энергетических щитов и не давать супостату сесть на хвост. А если уж сам пристроился позади вражеского корабля – не зевай: пали что есть мочи и не упускай его из виду. Также не стоит отвлекаться от цели, не разобравшись с ней до конца: со временем энергетический щит восстановится, и все придется начинать заново.

МЕЖГАЛАКТИЧЕСКИЙ БЫТ

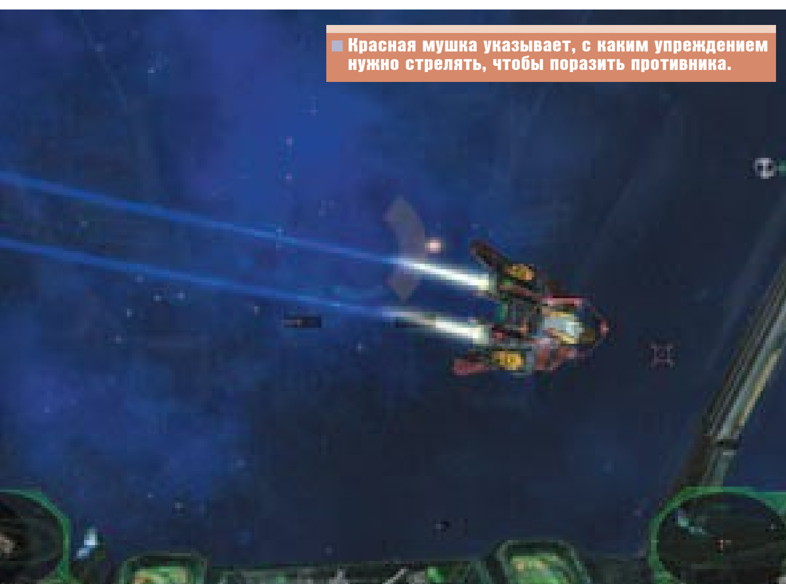
Если ты хочешь по достоинству оценить масштабы игры и как следует улучшить свой звездолет, не советую строго придерживаться сюжетной линии. Ведь выполняя лишь основные квесты, ты не увидишь и половины здешнего мира. А вселенная DarkStar One действительно огромна: будет где развернуться и пирату, и пилоту сопровождения, и охотнику за головами, и торговцу. Выбирай занятие по вкусу, но учти, что и за твою голову могут назначить награду. В зависимости от поступков твоя репутация среди различных рас будет меняться. Одни начнут благоволить к тебе, другие – объявят охоту. Отслеживать собственную репутацию и ее эффект можно при помощи специальной диаграммы.



В ПРЯМОМ ЭФИРЕ

Обрати внимание, что радиоэфир в ***DarkStar One*** пустует редко, а вблизи орбитальных станций голоса в переговорном устройстве и вовсе не замолкают. При этом персонажи не просто сплетничают обо всем на свете, а делятся полезной информацией и помогают ориентироваться в игровом мире. Стоит приблизиться к станции, тотчас появятся патрульные корабли. Прежде чем приступить к сканированию груза, они сообщат об этом по радио. Если припрятал что-нибудь запрещенное – будь готов давать деру. В переделах самих станций из радиопередач можно узнать, какие именно товары нужны жителям в данный момент. Услышал, что не хватает руды или медикаментов, – живо дуй на соседнюю планету и скупай дефицитный товар по дешевке, а затем возвращайся обратно. Таким образом ты не только подсобишь обитателям станции, но и неплохо подзаработаешь.





Красная мушка указывает, с каким упреждением нужно стрелять, чтобы поразить противника.

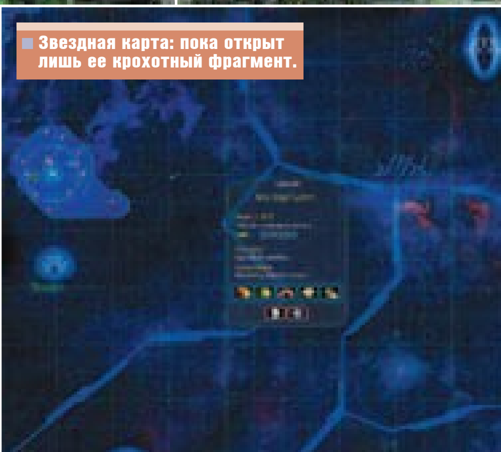


Жизнь на космических станциях кипит круглые сутки.


Корабли Ос'to чем-то напоминают ожившие астероиды...


Напоминает разрыв гравитационной бомбы из второго эпизода «Звездных Войн».


Звездные врата – выход из гиперпространства.


Звездная карта: пока открыт лишь ее крохотный фрагмент.

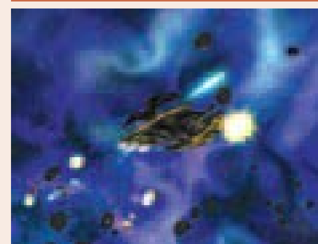
Корабли перемещаются между звездными системами при помощи гиперпрыжков. Однако прежде чем совершить скачок в систему, необходимо раздобыть специальный ключ от ее космических врат. Со временем таких ключей у тебя скопится изрядно. Выбирая цель для гиперпрыжка, не забудь удостовериться, что не везешь с собой запрещенные в данном секторе товары. Также держи в голове, насколько благосклонен к твоему роду занятий будет местный режим правления. К примеру, анархистам плевать на разбой и контрабанду, а вот монархия или демократия вряд ли закроют на это глаза.

Жизнь во вселенной сосредоточена вокруг космических станций. Именно здесь ты сможешь отремонтировать и усовершенствовать корабль, продать или купить различные товары и получить новые миссии. Прежде чем приземлиться, необходимо запросить у диспетчера разрешение на посадку и получить подтверждение. И если в приеме откажут – придется искать пристанище в другом секторе. Благо, бороздить космические просторы в DarkStar One необычайно интересно. Повсюду встречаются орбитальные станции, огромные планеты самого необычного дизайна. Да и корабли различных рас здорово отличаются друг от друга. А уж как со временем преобразится твой звездолет – любо-дорого поглядеть: в минуты затишья так и хочется переключиться в режим «свободной камеры» и рассмотреть его получше!

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В КОСМОС

Все, о чем удалось рассказать в статье, – это лишь малая часть того, что ждет тебя в мире DarkStar One. На подробное описание всех типов вооружения, разновидностей кораблей, тактики боя, хитроумных маневров, особенностей торговли и прочих аспектов игры не хватило бы и целого журнала. Уж больно обширна игра. Да и разобраться со всем этим самому тебе будет куда интереснее. DarkStar One – красивый, увлекательный и разноплановый проект, который по достоинству оценят поклонники всех жанров.

ГРУЗОПЕРЕВОЗКИ



Для транспортировки грузов между станциями используются специальные модули. Они цепляют груз и буксируют его за кораблем. С развитием звездолета ты сможешь размещать на нем дополнительные модули, а значит, перетаскивать более тяжелые контейнеры. Однако помни, что контейнер сильно снижает маневренность корабля. Поэтому перед тем как вступить в бой, груз необходимо сбросить. Затем его снова можно будет подобрать.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings .com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 9.4



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

ДОСТОИНСТВА: Симпатичная графика; занимательный геймплей; проработанный игровой мир; удобный интерфейс; сбалансированное сочетание различных жанров.

НЕДОСТАТКИ: Игра жутко тормозит вблизи космических станций и внутри астероидов; корявая анимация NPC, посредственные видеовставки.

ИТОГО **8.0** Превосходная космическая RPG. Ascaron с успехом освоила новый для себя жанр.

КАЗАКИ II: БИТВА ЗА ЕВРОПУ

НАПОЛЕОН ВЗЯЛСЯ ЗА СТАРОЕ



Текст: Борис Соколов



Ищи видеообзор на диске!

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	CDV Software Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	GSC World Publishing
РАЗРАБОТЧИК	GSC Game World
ПОЙДЕТ	Процессор 1.0GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.4GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 7
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.cossacks2.ru

Всамделишная *RTS «Казаки II: Наполеоновские войны»* снискали на постсоветском пространстве небывалый успех. На радостях фанаты завалили офис украинской компании GSC письмами с просьбой «дать нам еще». Так что выход дополнения был делом решенным.

ВОЙНА И МИР

В *«Битве за Европу»* к шести знакомым противоборствующим сторонам (Франция, Россия, Британия, Пруссия, Австрия и Египет) добавились еще три: Испания, Польша и Рейнский союз. Последний существовал с 1806 по 1813 год и представлял собой объединение мелких государств западной Германии под протекторатом Наполеона. Одиночный режим состоит из четырех кампаний. В «Дороге на Вену!» предлагается встать под знамена Рейнского союза. Его противники, австрийцы, стремились взять реванш после позорного поражения в битве при Аустерлице (1805 год) и последовавшего за ним унизительного Пресбургского мира. В апреле 1809 года правитель Франц I Габсбург благословил командующего эрцгерцога Карла на войну с силами Наполеона, и войска в белых мундирах вторглись на территорию Баварии. Тебе же придется отражать атаку австрийцев.
В «Чести польской короны» предлагается примерить платье Юзефа-Антония Понятовского. В 1806 году он возглавил армию Великого герцогства Варшавского и попытался остановить наступающих австрийцев. «Иберийский вопрос» перенесет тебя в март 1812 года, когда испанские герильяс решили помочь герцогу Веллингтону в борьбе с генералом Феллипоном.
Наконец, в «Ста днях» ты отправишься в 1815 год и вновь приведешь опального Бонапарта к власти. Причем в финальном сражении при Ватерлоо можно изменить ход истории и добиться победы в заранее проигрышном противостоянии.
Наконец, раздел «Баталии» пополнился рядом известных схваток. Пожалуй, самой запоминающейся стало столь ожидаемое Бородинское сражение.

СТАРЫЕ БОЛЯЧКИ

Безусловно, профессиональные историки отыщут в творении GSC Game World какие-то ошибки. Однако некоторые нестыковки бросаются в глаза и «недипломированным» специалистам. В режиме «Завоевание

Раздел «Баталии» пополнился рядом известных схваток, например, Бородинским сражением



Драгуны посеяли в стане неприятеля панику.



О КОМПАНИИ

Первым проектом GSC Game World был *Warcraft 2000: Nuclear Epidemic* – римейк RTS от Blizzard. В 2000 году вышли признанные во всем мире *«Казаки: Европейские войны»*. Сейчас разработчики готовят два потенциальных хита: стратегию *Heroes of Annihilated Empires* и FPS-долгострой *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*.

ФАКТЫ

1 неевропейская страна воюет в Европе

3 новых нации с уникальными зданиями

3 зоны поражения противника при стрельбе

1200 видов флоры и фауны



Крестьяне живо возводят основные сооружения, дабы обеспечить армию свежим пополнением.



Вражеский расчет позорно спасается бегством.

Европы» война между Россией и Францией, как и положено, начинается в 1799 году. В зависимости от выбора игрока, русскую армию возглавляют Аракчеев, Багратион, Васильчиков, Барклай-де-Толли и ряд других известных личностей. Причем все как один ходят в лейтенантах. Однако по соседству расположена довольно подробная историческая справка, из которой следует, что к этому моменту Багратион и Барклай-де-Толли получили звания генерал-майоров, а Васильчиков состоял в чине полковника. Впрочем, здесь есть одно существенное «но»: если бы разработчики погнались за полной достоверностью, пришлось бы значительно увеличивать численность войск. Такой шаг в корне бы разрушил хрупкий баланс, поскольку на первых порах врагу доступны лишь малые силы. Численность армий увеличивается по мере прохождения кампании.

К сожалению, в «Битву за Европу» перекочевал, пожалуй, самый главный недостаток *«Наполеоновских войн»*. На огромной карте боевых действий невозможно уследить за всеми подконтрольными отрядами. Ты сосредотачиваешься на левом фланге и уже подумываешь о стремительной атаке кавалерии, а тем временем противник терзает центр обороны. В этот момент всего-то и надо, что на секунду придержать свою атаку и приказать мушкетерам или гренадерам дать упреждающий залп. Ан нет, бойцы разбегаются кто куда. Стоит отметить, что подобным недугом страдает большинство современных стратегий.



СНОВА ВОЙНА

Увы и ах, ничего принципиально нового поклонники «Наполеоновских войн» от «Битвы за Европу» не получат. Проект явно создавался разработчиками малой кровью. Вот тут у нас три дополнительные нации, здесь размещены свежие карты, а вон там красуются доселе невиданные кампании. Собственно, на этом все новшества заканчиваются. Основные принципы геймплея остались без изменений, хотя кое-что следовало бы подправить. Впрочем, даже такого скромного набора вполне хватит, чтобы провести несколько вечеров со столь полюбившимися второй «Казаками».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.6

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.8



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

ДОСТОИНСТВА: Все кампании связаны интересной сюжетной нитью; сражения основаны на достоверных фактах и предваряются историческими справками.

НЕДОСТАТКИ: Почти все минусы оригинальной игры перекочевали в дополнение; графика, звук и даже видеоролики – точь-в-точь как в «Наполеоновских войнах».

ИТОГО 7.0 «Битва за Европу» удалась. Изменений немного, но играть все равно приятно.

THE DA VINCI CODE

СКУЧНАЯ ПРОГУЛКА ПО ЛУВРУ



Текст: Александр Краснов

ЖАНР ИГРЫ	Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	2K Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1C
РАЗРАБОТЧИК	The Collective/ Maxim Software
ПОЙДЕТ	Процессор 1.6GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.thedavinci-codegame.com

Привычный случай – накануне премьеры дорогостоящего фильма с блестящей подборкой актеров жадные до наживы издатели выпускают игру по мотивам. Заплатить за приложение к любимому кино готовы многие зрители, даже если к компьютеру они подходят только ради того, чтобы запустить *«Косынку»*. Но загвоздка в том, что игра *The Da Vinci Code* не похожа на проект, который сделан с оглядкой на фильм.

ВЕРХОВОДИТ ДЭН БРАУН

После часа экскурсии по ночному Лувру понимаешь, что в основу игры легла книга Дэна Брауна (Dan Brown), а не сценарий киноленты. К тому же, актеры Том Хэнкс (Tom Hanks), Одри Тотту (Audrey Tautou), Жан Рено (Jean Reno) и Иен Маккелен (Ian MakKellen) заменены незнакомыми виртуальными моделями. Но нарисованы они, к удивлению, неплохо: мимика достаточно разнообразна, да и облик персонажей передан довольно точно.

Чтобы игрок подумал, будто переживает события нашумевшего фильма, авторы использовали эффект широкоформатного кино. Сверху и снизу изображения есть две черные полосы, которые занимают добрую треть экрана. Прямо скажем, пользы от этого не прибавилось, как и чувства, что ты зритель захватывающей киноленты. Неторопливое действие *The Da Vinci Code* постоянно прерывают ролики на движке игры. Тем не менее, происходящее на экране наводит тоску, и вскоре ты начинаешь пропускать бесконечные диалоги главных героев о тайнах древности и загадках.

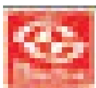
Наговорившись вдоволь, персонажи тотчас приступают к разрешению несложных головоломок. Выглядят они (головоломки, а не персонажи) как небольшие мини-игры: ты разгадываешь анаграммы, переводишь стрелки часов, рассматриваешь под ультрафиолетовым светом гробницы. Встречаются и довольно сложные загадки, над которыми поломают голову даже опытные поклонники квестов.

Хотя история книги и фильма «Код Да Винчи» больше подходит для адвенчур, авторы попытались сделать игру в первую очередь экшеном. Разработчики вынуждают героев постоянно ввязываться в дра-



Обнаженный старик с вырезанной пентаграммой на животе – что бы это могло значить?

Копы не стесняются колотить хрупкую главную героиню. Вот она – знаменитая французская галантность

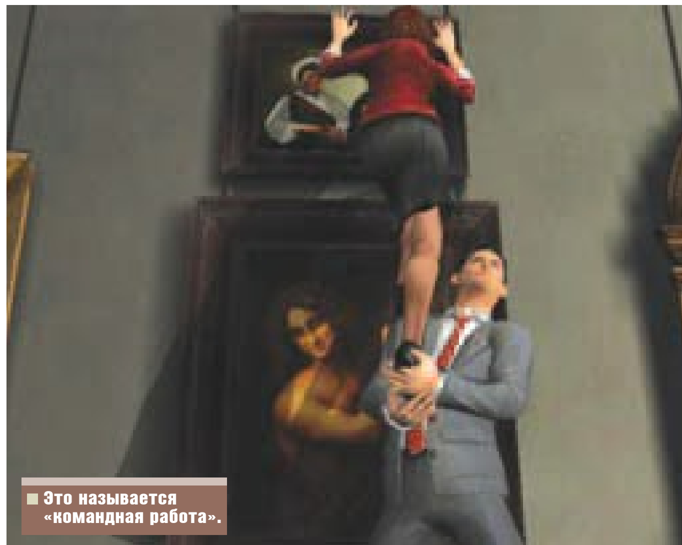


О КОМПАНИИ

■ В 1997 Дуглас Хэйр (Douglas Hare), Гэри Прист (Gary Priest) и Ричард Гар (Richard Har) основали студию The Collective. Путь к успеху ребята начали с экшена *Men in Black*. В дальнейшем они выпустили еще ряд проектов по кинолицензиям. Например, *Star Trek: The Fallen* и *Buffy The Vampire Slayer*.

ФАКТЫ

1 монах–альбинос
2 главных персонажа
3 различных удара
10 часов игрового процесса



■ Это называется «командная работа».



■ Софи из игры нам показалась гораздо симпатичнее, чем актриса из фильма Одри Тотту.

ки. Твоими противниками станут французские полицейские, а также зловещий монах-альбинос. Авторы не решились сотворить из игры рядовой боевик с комбо-ударами и бегом по стенам, вместо этого превратили сражения в еще одну мини-игру. Как только ты схлестываешься с каким-нибудь копом, внизу экрана появляется меню с кнопками, которые нужно нажать в определенной последовательности и как можно быстрее. Больше всего такие схватки напоминают сражения из другого нашумевшего проекта – революционной адвенчуры *Fahrenheit*. Только там каждая битва была настоящим вызовом, а в The Da Vinci Code секрет успеха открывается уже после третьего столкновения.

Стычки анимированы просто ужасно. Мало того, что вариантов ударов совсем немного, так и грацией движения персонажи не отличаются. Остроты добавляет лишь то, что полицейские не стесняются колотить хрупкую главную героиню – Софи. Вот она, знаменитая французская галантность!

Впрочем, очень часто противники берут числом. Вот и приходится профессору Лэнгдону и помощнице красться на корточках. Враги страдают близорукостью, поэтому тебе не составит труда осторожно подойти к фараону сзади и с размаху заехать куском арматуры по макушке.

ЭКСКУРСИЯ ПО ЛУВРУ

Сценаристы фильма старались следовать сюжету книги, но в угоду зрелищности многие моменты были пропущены или оставлены без должного внимания. В игре, к счастью, уделено внимание даже тем событиям, о которых кинозрители и не подозревали.

The Da Vinci Code помимо PC вышел и на устаревших консолях, поэтому не удивляйся размытым текстурам и зачастую простоватым моделям. Как следует выглядят только главные герои: полигонов на них явно не пожалели и анимированы они значительно лучше остальных персонажей. Особенно радует то, что виртуальная Софи по изяществу не уступает актрисе Одри Тотту.

Любителям живописи эпохи Возрождения обязательно понравятся картины в местном Лувре. Прорисованы они отлично, поэтому ты сможешь полюбоваться прекрасным, когда станешь разгадывать бесконечные анаграммы.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **5.7**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **5.6**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	4.0
ИНТЕРФЕЙС	6.0

+ ДОСТОИНСТВА: Сюжет игры написан на основе книги Дэна Брауна; картины в музее отлично прорисованы; некоторые головоломки действительно сложны и необычны.

– НЕДОСТАТКИ: Скучные однообразные сражения; «кривая» система сохранения; широкоформатный экран очень неудобен; сложное управление; блеклые текстуры.

ИТОГО 6.0 Еще одна проходная игра, созданная по голливудскому блокбастеру.

DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING

ЗНАТНЫЙ ГОСТЬ ИЗ КОНСОЛЬНОГО СТАНА



Текст: Святослав Торик

ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	Ubisoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК	Capcom
ПОЙДЕТ	Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.5GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	до 2
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	devilmaycry.com

Ты никогда не думал, что стоит сейчас заговорить о некой игре, как сразу поднимутся вопли возмущения, крики, в воздухе замелькают кулаки и когда-то мирное обсуждение превратится в побоище? Вот у меня именно такое ощущение и возникло, когда я приступил к обзору *Devil May Cry 3*. Все-таки одна из лучших игр для PlayStation 2, портированная на PC, – это серьезная заявка. И с нашей точки зрения, заявка неудачная.

Да нет, все не так уж и плохо. Просто консольные проекты рассчитаны на другой тип геймера. Вот представь себе, что для получения BFG в каком-нибудь *Quake* тебе пришлось бы пройти игру три раза подряд на трех разных уровнях сложности. Звучит бредово – но это для нас. Для консольщиков подобные условности в порядке вещей.

БОРЬБА ЗА НАСЛЕДСТВО

Devil May Cry 3 считается одной из лучших представительниц своего жанра, и не только на PS2. Это ураганный экшен, в котором есть и холодное оружие, и огнестрельное, и даже разного рода магия! Сюжетец у игры тоже что надо, фильм бы вышел неплохой.

Давным-давно люди боролись с демонами. Бились насмерть, ведь выжившей расе предстояло заселять и обживать Землю. Демон Спарда был так угнетен подобным противостоянием, что взял в руки огромный меч и пошел против собратьев, чтобы раз и навсегда защитить человечество от инфернальной угрозы. Предав товарищей, он удалился на покой, оставив после себя двух сыновей, унаследовавших его демонические способности: Данте и Вергилия. Согласно законам жанра, один из них добрый, а другой – злой. Правда, Данте едва ли можно назвать светлым джедаем, сражающимся против Империи Дарта Вейдера ради безопасности людей. Скорее, он, как и Дядя Федор из мультика «Простоквашино», «сам по себе». С тех пор, как Данте узнал о своем брате, они постоянно препираются из-за Демонической Силы. А все, кто встают у них на пути, быстро и гарантировано уходят в другие миры, в том числе и потусторонние.

ВРЕМЯ ШОУ

Движок, как это частенько бывает с портированными на PC

ДАНТЕ – ТИПИЧНЫЙ «ПЛОХОЙ ХОРОШИЙ ГЕРОЙ», КОТОРЫЙ ОСОЗНАЕТ СВОЕ БРЕМЯ ПОЛУЧЕЛОВЕКА-ПОЛУДЕМОНА



Данте против Вергилия. Кто кого?



О КОМПАНИИ

■ Capcom мало знакома писишникам. Начав с производства и распространения игровых автоматов, ныне она обосновалась на рынке видеоприставок. Игры от Capcom известны по всему миру: *Street Fighter*, *Resident Evil*, *Onimusha*, *Breath of Fire* и *MegaMan*, некоторые из них вышли и на PC.



ФАКТЫ

1 добрый герой–демон

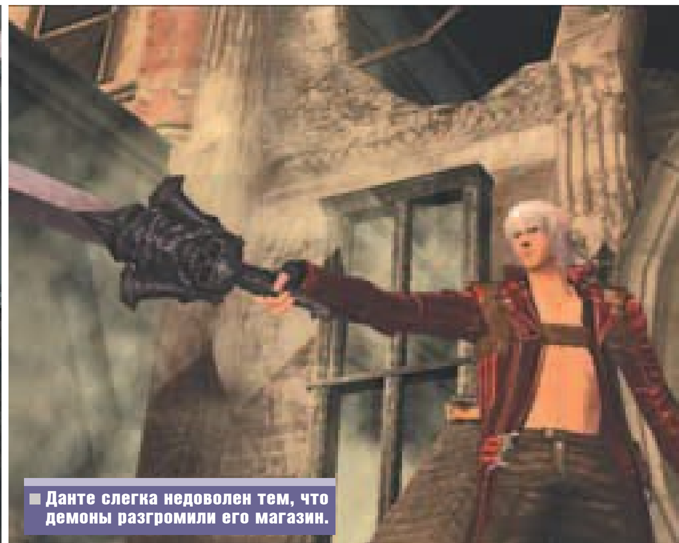
1 злой герой–демон

1 сумасшедший клоун

1 крутая девица



■ Господин Шут – эксклюзивный босс в версии игры для PC.



■ Данте слегка недоволен тем, что демоны разгромили его магазин.

играми, не выдерживает конкуренции с ведущими аналогами от Epic, Crytek и id Software. Несмотря на доступное разрешение 1024x768, текстуры некачественны, а спецэффекты похожи на китайские фейерверки. Постоянно сражаясь с демонами, я едва успевал сообразить, что, собственно, творит Данте. Вспышки, вихри, блеск лезвий, кони и люди смешались в виртуальную кучу. Самое смешное заключается в том, что каждая из этих вспышек, каждое из движений является составной частью комбо, и чтобы это самое комбо воплотить в жизнь, нужно очень четко следить за тем, когда и что нажимать. В демоническом хаосе сплошных атак сделать это нереально, если ты сам не демон во плоти или, в крайнем случае, завзятый консольщик.

Помимо невероятно быстрой реакции необходима еще и сообразительность. Со временем ты превратишься в робота, действующего по схеме «вспышка слева – кнопка А, вспышка справа – кнопка Б», если, конечно, все-таки сядешь за игру.

ДЕМОН С ТОЙ СТОРОНЫ

Честно говоря, Devil May Cry 3 – немного не то, что подходит истинным писишникам. Без геймпада, этого непривычного для нас орудия труда, DMC 3 лучше и не запускать. Правда, от него быстро устают пальцы (*уж не знаю, Слава, какие у тебя пальцы, но мои совсем не устают; ты, небось, на рояле в детстве не играл – прим. ред.*), но тут уж выбирать не приходится. Ведь управлять главным героем с помощью клавиатуры – сущее мучение. Раскладка, по всей видимости, тоже рассчитана на демонов.

Данте – типичный «плохой хороший герой», который осознает свое бремя получеловека-полудемона. Но, поверь, как бы ты ни симпатизировал герою, как бы ни хотел пройти DMC – взять игру нахрапом не получится. Тебе придется считать количество ударов, определять по вспышкам и взрывам, какую комбинацию лучше всего провести в данный момент, исполнять акробатические этюды, зарабатывать максимум очков опыта и постоянно следить за счетчиком жизней. Если готов проделывать это на протяжении десятка часов на разных уровнях сложности – Devil May Cry тебе приглянется. В противном случае лучше поиграй в классику жанра *Blade of Darkness*.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.0
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	6.8



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	6.0

+ ДОСТОИНСТВА: Стремительный, непрерывный игровой процесс; зрелищные видеоролики; запоминающиеся главные герои – Данте и Вергилий; здоровенные боссы.

– НЕДОСТАТКИ: Ужасная графика; чтобы открыть все приемы, придется пройти игру не один раз; на редкость неудачная раскладка клавиатуры, нужен геймпад.

ИТОГО 6.0 Если бы не ужасная графика и чудовищное управление, игра стала бы хитом и на PC.

RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR

ТЕРМИНАТОРЫ ДРЕВНОСТИ



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Midway Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	ND Games
РАЗРАБОТЧИК	Stainless Steel Studios / Pacific Beach Digital
ПОЙДЕТ	Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 3.0GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 8
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD / Четыре CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.riseandfallgame.com

Нет, ну до чего хорошая идея: столкнуть в одном бою легионы римлян, колесницы египтян, элитные войска персов и полки греков! Позвать на заварушку могучих героев, известных нам по мифам, летописям и учебникам истории. Придумать необычную систему управления, прямо как в заправских экшенах. А потом взять и... запороть все благие начинания.

Дизайн-документ выглядел заманчиво. Разработчики собирались по уши погрузить нас в мир древности и даже пообещали – страшно подумать – захватывающий сценарий. Действительно, интересно посмотреть, как сложилась бы судьба Александра Македонского, Клеопатры и Юлия Цезаря, живи они в одно время.

ЭПОХА НЕНУЖНЫХ ИМПЕРИЙ

Про сюжет игры рассказывать очень и очень непросто. На протяжении обеих кампаний (за греков и египтян) нам исправно показывают видеоролики, развлекают пространными диалогами главных героев, но внятно объяснить, что же происходит, так и не могут. Вот и выходит, что играть в *Rise & Fall: Civilizations at War* ради необычного сценария не стоит. Быть может, геймплей удался на славу? Дудки! Стратегическая часть тоже необычайно скучна. Нанимаем рабочих, собираем нужное количество ресурсов, возводим базу, штампуем жаждущих крови юнитов и бросаем их в бой. Думать не обязательно. Вместо этого лучше наштамповать еще дюжину-другую воинов...



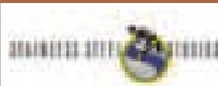
Впрочем, кое-что новенькое разработчики в геймплей все-таки привнесли. Скажем, на каждой карте установлено несколько контрольных постов, захватив которые, ты сможешь производить больше солдат по старой цене.

Или вот осады. Не стоит ждать, пока катапульта вместе с тараном разломают стену и вышибут ворота. Посылаем к стенам смертников с лестницами и отправляем на укрепления врага своих бравых вояк. При этом не забываем поливать стрелами стоящих на бастионах лучников и прикрывать от вражеской



Александр с армией входит во вражеский город. Не зря греки наняли профессионального фотографа.

ТРИРЕМЫ НА «ГРЕБНОЙ ТЯГЕ», ПОЛИВАЯ ДРУГ ДРУГА СТРЕЛАМИ, МАНЕВРИРУЮТ НЕ ХУЖЕ СОВРЕМЕННЫХ КАТЕРОВ



О КОМПАНИИ

■ Основную часть работы над игрой проделала Stainless Steel Studios, известная по стратегии *Empire Earth*. Компания была основана в 1998 году выходцем из Ensemble, однако в ноябре 2005 года она прекратила свое существование. К выходу игру готовила Pacific Beach Digital.

ФАКТЫ

1 ужасный уровень с битвами на арене

2 однопользовательские кампании

2 студии создавали Rise & Fall

100 врагов герою не помеха



■ Ненавистная галера пошла ко дну. Вражеские гребцы ликуют.



■ Местоположение героя можно узнать по десятку летящих во все стороны врагов.

конницы дружественную осадную технику.

А еще нам разрешают участвовать в морских сражениях. Огромные триремы на «гребной тяге», поливая друг друга стрелами, маневрируют не хуже современных катеров. Время от времени одна лодка приближается к другой, в ход идут абордажные крюки, затем команды сходятся в ближнем бою. Водные баталии – лучшее, что есть в Rise & Fall. Особенно зрелищно выглядит таран, вот только выполнить его не так-то просто. Чтобы расколоть вражескую шхуну, надо прежде занять правильную позицию и как следует прицелиться.

Увы, на этом прелести игры заканчиваются. Разработчики забыли выдать бойцам хотя бы по чайной ложке мозгов (*зажали, видимо – прим. ред.*), из-за чего они никак не могут найти дорогу от точки А к точке Б, забывают уйти с линии огня вражеских стрелков и вообще ведут себя как зеленые юнцы, только что попавшие на передовую.

ОДИН ПРОТИВ ВСЕХ

А теперь, внимание, революционное новшество (*никакое оно не революционное. Еще в старенькой Dungeon Keeper 2 можно было вселиться в одного из монстров – прим. ред.*). Время от времени нам разрешают спуститься с небес на землю и втиснуться в могучие (или изящные, как в случае с Клеопатрой) тела великих героев. Сильные мира сего стреляют из лука, верховодят войсками и не прочь побороться в ближнем бою. Поначалу подобный режим игры сильно скрашивает скучные поединки. Под нашим руководством герои шутя выносят огромные армии, разбрасывая несчастных врагов как новорожденных котят. Однако бесчинствовать вечно они не могут – на каждое действие тратится специальная энергия, которая, естественно, регулярно заканчивается. Оно и к лучшему. Ведь очень скоро начинаешь уставать от монотонного размахивания мечом, однообразных падений клонов-врагов и ужасной графики (вблизи она отвратна вдвойне).

Так и хочется закончить статью рекомендацией «заядлым любителям жанра» или «истосковавшимся по стратегиям игрокам». Но не получается. Проект вышел совсем уж слабеньким. Все интересные идеи разработчики загубили, и вместо грандиозной исторической стратегии мы получили безвкусную поделку.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 6.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.9



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	5.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	4.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

+ ДОСТОИНСТВА: Можно управлять героем как в заправском экшене: укладывать полчища врагов одним взмахом меча, прицельно стрелять из лука; необычный сеттинг.

– НЕДОСТАТКИ: Античные воины тупы точно пьяные стройбатовцы; жуткая графика; игра бессовестно тормозит на мощных компьютерах; ужасная подача сюжета.

ИТОГО 5.0 Бесславная попытка соединить в одной игре стратегию и экшен от третьего лица.

PANZER ELITE ACTION: ТАНКОВАЯ ГВАРДИЯ

ЖЕЛЕЗКА НА ГУСЕНИЧНОМ ХОДУ



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский

ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	JoWood
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	GFI / Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК	ZootFly
ПОЙДЕТ	Процессор 1.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, Pixel Shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, Pixel Shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 32
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD / Три CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.panzereliteaction.com

Тридцать тонн брони. Невероятная огневая мощь. Высокая проходимость. Впечатляющие размеры. Есть множество причин, по которым мы так любим танки. Мы мечтаем об их гусеницах, катках и вращающейся башне, когда стоим в глухой пробке. Мы воображаем звук, с которым снаряд пробьет хрупкую броню врага. Мы предвкушаем запах сгоревшего пороха и понимаем – это запах победы. К сожалению, в танковом экшене *Panzer Elite Action* ни одно из этих ярких переживаний прочувствовать не удастся.

ТРИ ТАНКИСТА

Как повелось в играх про Вторую мировую войну, нас ждут три кампании: за немцев, русских и, конечно, за американцев (куда же без них?). Немцы, весело распивая шнапс, месят гусеницами землю Польши и атакуют Сталинград. Русские тоже не тушуются: гонят захватчиков из города и задают им перца на Курской Дуге. Ну а американцы, как обычно, штурмуют берега Нормандии и сражаются за Бокаж и Арденны. В общем, экскурсия по местам боевой славы тебе обеспечена.

По ходу сюжета нам неловко подсовывают личные переживания главных героев, а порой и целых экипажей, которые то грызутся в тесной кабине танка, то снова становятся лучшими друзьями. Я думаю, не стоит разъяснять, сколь скучно следить за этими перипетиями сюжета?

ЭТО ТАНК?

В принципе, вместо танков разработчики вполне могли поместить в игру велосипеды, черепах или низко летящие над землей вертолеты. Суть бы не изменилась ни на йоту. Мы бы ездили по пересеченной местности, как вариант, летали, и стреляли по велосипедам/черепахам/вертолетам врага. Танки в *Panzer Elite Action*, к сожалению, используются только для антуража – ощущения того, что ты управляешь громадной кучей железа, здесь нет и подавно.

Как ты уже, наверное, смекнул, Panzer Elite Action плевать хотела на реализм. Наш многотонный монстр вертится на месте как волчок, с легкостью валит десяток деревьев подряд и выдерживает попадания из нескольких противотанковых пушек. Патроны для пулемета никогда не кончаются, а ограни-

Вместо неуклюжего и тяжелого танка мы получили стремительный болид, обитый листами железа



Управляемый полет – нет ничего проще!



О КОМПАНИИ

■ Компания ZootFly уже давно сотрудничает с издательством JoWood и пока что не разработала ни одной хитовой игры. Зато она участвовала в создании адвенчур *Hitchcock: The Final Cut*, *Casanova*, *Faust: The Seven Games of the Soul*, а также экшенов *Gunman Chronicles* и *Hannibal* (проект заморожен).

ФАКТЫ

3 кампании

3 секунды на полный ремонт танка

4 человека в экипаже

18 миссий



■ Привет, смертнички! Кто хочет первым попасть под гусеницы?



■ Остановившись возле ремонтного депо, танк становится бессмертным.

ченный запас снарядов для орудий главного калибра (пушки) быстренько восстанавливается на многочисленных «заправочных станциях». Там же происходит экспресс-починка, скорости которой позавидовали бы даже техники команд «Формулы-1».

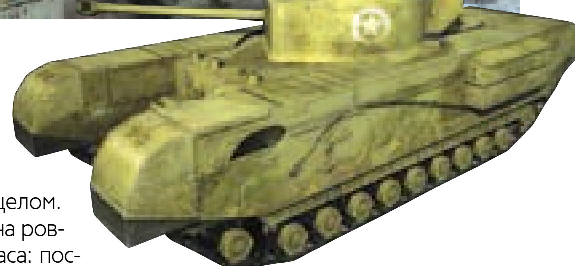
К сожалению, разработчики потеряли чувство меры, облегчая управление танком. Вместо неуклюжей и чертовски тяжелой машины мы получили стремительный, суперпрочный болид, зачем-то обитый листами железа.

Против него выступают такие же груды металла, которые, правда, знают лишь одну тактику: переть на игрока, время от времени постреливая из пушки. Ах да, есть еще и пехота, весело гибнущая под нашими гусеницами. Плюс в стратегически важных местах стоят противотанковые орудия, которые запросто сметаются первым же залпом. Не шибко оригинально, верно?

СТРАШНАЯ ВОЙНА

Желая, чтобы игровой танк хоть чем-то походил на настоящий, разработчики усложнили процесс наведения. Лишь ко второй миссии я разобрался, что дуло не всегда смотрит туда, куда я указываю прицелом. И для успешного залпа приходится ждать, пока наводчик довернет башню. Ну и зачем нам такой «реализм»? Лучше бы поработали над поведением танка: пару раз моя машина переворачивалась вверх гусеницами от собственного выстрела! Думаешь, смешно? Нет, к сожалению, грустно.

На унылые размышления наводит и картинка игры. Даже танк, на котором разъезжает игрок, авторы не потрудились облагородить лишними полигонами и четкими текстурами. Что уж там говорить про серо-зеленые коробки вражеских машин, подобно утюгам скользящие по полю битвы. Горят и взрываются танки еще хуже, чем выглядят: спецэффекты дизайнерам тоже не удались. Впрочем, как и вся игра в целом. Наскучивает она ровно через полчаса: после того, как ты вволю наездишься по деревьям, сарайчикам и пехоте врага. После этого начинается тупой отстрел глупых противников под невыразительный звук. Фанатам танков смотреть строго воспрещается, поклонникам примитивных экшенов рекомендуем занять свое время чем-нибудь более интересным.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **5.8**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **6.1**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	5.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.0
ИНТЕРФЕЙС	6.0

ДОСТОИНСТВА: Поначалу действительно чувствуешь себя как в танке: весело давишь пехоту и уничтожаешь авиаударами укрепления врага; детализированные уровни.

НЕДОСТАТКИ: Чересчур упрощенная модель поведения танка; невзрачная графика; тупой искусственный интеллект; однообразный игровой процесс.

ИТОГО **5.0** Посредственный экшен, в котором танки присутствуют только для галочки.

BET ON SOLDIER: BLOOD OF SAHARA



О КОМПАНИИ
■ Студия Kylotonn базируется в Париже. Ничего дельного она не создала, но денег срубила немало. А все благодаря толковой рекламе экшенов *Iron Storm* и *Bet on Soldier*.

СОННОЕ САФАРИ



Ищи видеообзор на диске!

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Frogster Interactive Pictures
РАЗРАБОТЧИК
Kylotonn Entertainment
ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 3GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 32
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.betonsoldier.com



Текст: Антон “Matr!XER” Мухатаев

Судя по всему, разработчики из Kylotonn поленились исправить ошибки шутера *Bet on Soldier: Blood Sport* (см. рецензию в 11-ом номере за прошлый год). Вместо этого они состряпали небольшой адд-он – приквел оригинала.

Итак, поединки суперсолдат остаются главным развлечением будущего. Но на этот раз в героях ходит Макс Болдинг – бывалый участник кровавого шоу *Bet on Soldier*. Начальство отправляет Макса в Северную Африку, чтобы он отвоевал нефтяные месторождения у злобного Синдиката.

Что *Blood of Sahara* добавляет в игру? Лишь короткую кампанию из двух миссий. Задания, кстати, скучны до зевоты, напарники по-прежнему непроходимо тупы, а графика такая страшная, что глаза отвести хочется. Ни единого исправления в концепции оригинала, более того – игра стала еще хуже! Она с завидной регулярностью вылетает в Windows или намертво виснет во время очередного поединка. Правда, к движку прикрутили пару новых эффектов да поддержку модного ускорителя физики AGEIA PhysX. Только тратиться на эту железязку ради Blood of Sahara не надо – игра того не стоит.

Геймплей ни на йоту не изменился. Правило «Деньги решают все» до сих пор в силе. Чем больше баксов заработал, тем лучше экипировку купил. Вывод неутешителен: даже если ты заигрывался в оригинал, трехчасовое дополнение понравится едва ли.



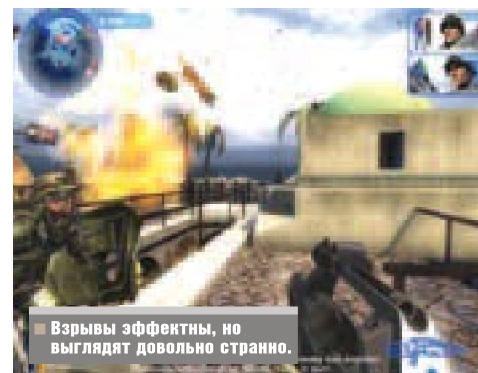
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	4.0
ГРАФИКА	4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	3.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	4.0
ИНТЕРФЕЙС	5.0

ДОСТОИНСТВА: Поддержка ускорителя игровой физики AGEIA PhysX; парочка небольших нововведений, почти незаметных на фоне общего уныния; необычный сеттинг.

НЕДОСТАТКИ: Игра частенько зависает; ужасные графика и звук; нудный геймплей; тупоголовые напарники и враги; завышенная сложность.

ИТОГО 4.0 Две ужасных миссии – и только! И за это с нас просят деньги?



Взрывы эффектны, но выглядят довольно странно.

NEVEREND



О КОМПАНИИ
■ Компания Mayhem умудрилась осчастливить нас аж четырьмя играми. *Neverend*, *Shadow Vault*, *Empire of Magic*, *Lost Island* – вот чего тебе следует избегать, товарищ!

КАК НЕ НАДО ДЕЛАТЬ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
Dusk2Dawn Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК
Mayhem Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.neverend-game.com/



Текст: Святослав Торик

Эту игру даже клоном-то назвать трудно! Благодаря сложной походовой боевке проект напоминает *Final Fantasy VIII*. Но сравнивать культовую ролевую игру с этой поделкой , мягко говоря, некорректно. Графика десятилетней давности; управление с клавиатуры в тех местах, где гораздо удобнее оперировать мышью; абсолютно несбалансированная экономика; и на закуску – бои, которые зачастую приводят к перезагрузке компьютера.

Только что ты прочел краткий перечень основных особенностей *Neverend*. Теперь – чуть подробнее. Всю игру главная героиня будет бегать по целому континенту в поисках ответа на очередной вопрос из ряда «Кто я такая и чего я здесь забыла?» К типичным ролевым характеристикам прилагается редкий в наше время параметр alignment – то есть, Агавейн (так зовут героиню) может быть доброй или злой в зависимости от поступков. Бои основаны на ведущем алгоритме современности – генераторе случайных чисел. Персонажи первого уровня могут оказаться сильнее, чем их противники четвертого, а одни и те же удары кинжалом нанести повреждения от -1 до -20. Играть в такую RPG невозможно. Учитывая, что инсталляция заняла больше времени, чем сам игровой процесс, оценка Neverend формируется быстро и однозначно.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

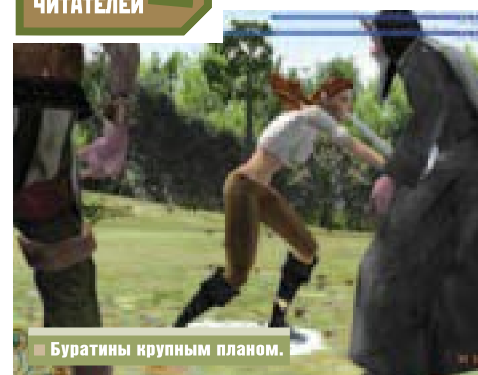
ИНТЕРЕСНОСТЬ	3.0
ГРАФИКА	3.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	3.0
ИНТЕРФЕЙС	4.0

+ ДОСТОИНСТВА: Игра занимает два с половиной гигабайта на жестком диске, что по сравнению с нынешними мастодонтами – огромный плюс. Музыка великолепна.

– НЕДОСТАТКИ: Neverend – это скорее пытка для геймера, а вовсе не увлекательная ролевая игра. Кошмарная графика, отвратный геймплей и жуткий дисбаланс.

ИТОГО 4.0 Игру можно купить только ради великолепных музыкальных композиций.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ
GameRankings.com
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 4.8
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 4.3

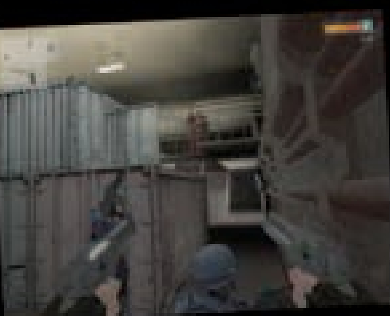


Буратины крупным планом.

=SAS=

СПЕЦНАЗ ПРОТИВ ТЕРРОРИЗМА





Кто рискует, тот побеждает!









MICRO MACHINES V4

УРОДЛИВЫЕ ИГРУШКИ



О КОМПАНИИ

■ Supersonic Software в свое время трудилась над второй частью *Micro Machines*, но больше известна по *Mashed* и ее продолжению *Mashed: Fully Loaded*.



Ищи видеообзор на диске!

ЖАНР ИГРЫ
Racing

ИЗДАТЕЛЬ
Codemasters

РАЗРАБОТЧИК
Supersonic Software

ПОЙДЕТ
Процессор 800MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)

ПОЛЕТИТ
Процессор 1.2GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.codemasters.co.uk/micromachines/



Текст: Павел Демин

Издательство Codemasters все сделало верно, когда приняло решение реанимировать некогда популярную серию гонок *Micro Machines*, но все-таки допустила один просчет. Имя ему – компания Supersonic Software.

Эти ребята уже «порадовали» нас не шибко удачными *Mashed* и *Mashed: Fully Loaded*, но *Micro Machines V4* британским молодцам особенно «удалась». Ведь надо было еще постараться сделать так, чтобы MMV4, которая создавалась на том же движке двухлетней давности, что и Mashed, выглядела хуже нее. Ужасные текстуры, серые тона, угловатые модели, низкая детализация объектов – сложилось впечатление, что игру сделали еще в конце прошлого века. Но плохая графика, как ни странно, не главная беда проекта. На 25-ти трассах ты не найдешь ни единого оригинального участка, а среди нескольких режимов – ни одного, который сможет тебя увлечь. Даже главная забава прошлых серий – «догонялки» – превратилась в унылое зрелище. Круговые заезды, гонки с чекпоинтами и бои на трассе вряд ли кого-то заинтересуют. Для завершения игры разработчики предлагают пройти порядка 80-ти заездов скучнейшей «кампании». Улыбаемся и вежливо отказываемся. Даже поклонникам серии настоятельно рекомендуем найти себе другое занятие.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	2.0
ГРАФИКА	2.0
ЗВУК И МУЗЫКА	3.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	2.0
ИНТЕРФЕЙС	5.0

ДОСТОИНСТВА: Низкие системные требования; огромное количество автомобилей; длинный режим карьеры, состоящий из 76 заездов; большое количество трасс.

НЕДОСТАТКИ: Убогие антуражи; низкая детализация моделей машинок; неудобная камера; ужасный дизайн трасс; скудный набор оружия; скучные игровые режимы.

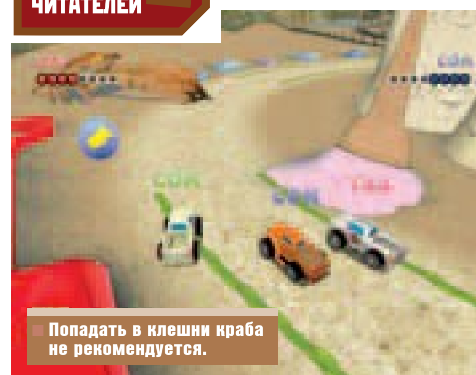
ИТОГО 3.0 Любителей гонок на игрушечных машинках ждет большое разочарование.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 5.8

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.0



Попадать в клешни краба не рекомендуется.

SpellForce 2

Shadow Wars

Новая сила
Новая битва
Новая игра

"Если у вас за плечами The Breath of Winter и The Shadow of the Phoenix, то вечного вопроса "быть или не быть?" попросту не возникнет. Альтернативы нет".
- AG.ru, оценка 77%

Долгожданное продолжение знаменитой магической саги









Технический партнер



PIRATES OF THE CARIBBEAN: THE LEGEND OF JACK SPARROW

ПИРАТЫ КАРИБСКОГО ГОРЯ

О КОМПАНИИ
■ 7 Studios основана в 1999 году и имеет два отделения: в Тайпее (Тайвань) и Лос-Анджелесе. Они уже успели осчастливить мир экшеном *Fantastic Four* и космосимом *Defender*.



Ищи видеообзор на диске!

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Bethesda Softworks
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
7 Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 800Mhz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32 Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 1.0Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64 Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 2
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
pirates.bethsoft.com



Текст: Андрей Первый

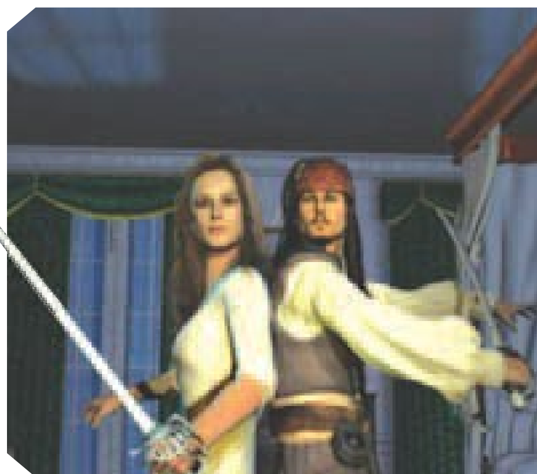
Сколько ни ругай игры по мотивам кинофильмов, все равно они плодятся, будто обожравшиеся виагры кролики. Кто их покупает – непонятно. Но каждый новый блокбастер обязательно сопровождается занудным игровым проектом.

Казалось бы, перед нами неизвестные эпизоды из жизни капитана Джека. Да еще и рассказанные им самим. С выдумкой, юмором. Фанаты, погодите бежать в магазин. Из коробки выскочит совсем несимпатичный чертик. Два десятка однообразных уровней, несколько типовых ударов, три миллиона монстров-клонов, Депп-Воробей, Кира Найтли в ночнушке, смазливый Блум-Логоваз… Вот и весь походный набор.

Кустарный порт с PlayStation 2 одарил нас жуткими текстурами, анимацией в стиле «я у мамы буратоино», отсутствием сохранений во время миссии и заторможенным управлением. Неужели весь бюджет ушел на оплату голоса старины Джонни? Авторы даже не побеспокоились о смене обучающих надписей. Почти сразу нам предлагают «крутить правую аналоговую рукоятку», чтобы открыть ворота. Перебрав все клавиши, выясняем, что надо ошалело долбить по «А» и «D».

Упоминать *Prince of Persia* и взывать к совести – бессмысленно. *LoJS* так же мертва, как и души ее создателей.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ
Game Rankings .com
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 5.7
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 3.0



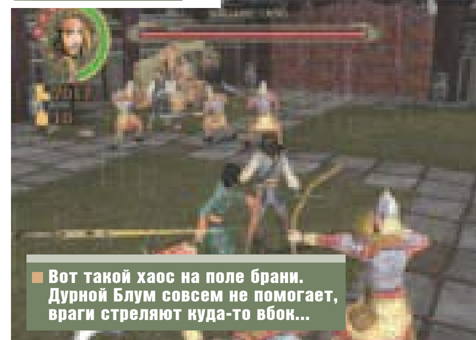
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	2.0
ГРАФИКА	3.0
ЗВУК И МУЗЫКА	4.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	3.0
ИНТЕРФЕЙС	1.0

+ ДОСТОИНСТВА: Знакомые по фильму главные герои; несмотря на графику, виртуальный капитан Джек по-прежнему привлекателен; Кира Найтли в ночнушке.

– НЕДОСТАТКИ: Ужасное управление; мерзкая графика; тупые противники; скучный геймплей (неужели авторы не играли в Prince of Persia?); убогий интерфейс.

ИТОГО 3.0 Уродливый нудный экшен от бездарных разработчиков. Типичная игра по фильму.



Вот такой хаос на поле брани. Дурной Блум совсем не помогает, враги стреляют куда-то вбок...



В два раза больше удовольствия!!!
Лицам до 18 лет не рекомендуется
ЯДЕРНЫЙ ТИТБИТ
VZ.lab
www.vzlab.ru
Бяка

ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь, отпразднует свой первый день рождения, или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.

FIRST-PERSON SHOOTER

1 МЕСТО – F.E.A.R.

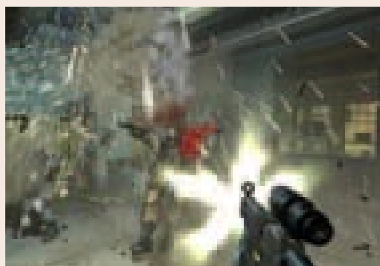
РАЗРАБОТЧИК: MONOLITH PRODUCTIONS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.WHATISFEAR.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (24)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

Потрясающий шутер, созданный в лучших традициях боевиков Джона Ву и фильма «Звонок». Искрометный, красивый, страшный, с толковым AI и занимательным сюжетом – все это F.E.A.R. Мало того, игра отменно переведена на русский язык. Еще доводы нужны?

ЧТО ЕЩЕ?

PREY
Номер с рецензией: 09 (33)
Мнение редакции: 8.0, Игра Месяца
CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH
Номер с рецензией: 05 (29)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер



ACTION

1 МЕСТО – TOMB RAIDER: LEGEND

РАЗРАБОТЧИК: CRYSTAL DYNAMICS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: НОВЫЙ ДИСК
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.TOMBRAIDER.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (30)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Эта игра – вторая молодость Лары Крофт. После провальных предыдущих частей Tomb Raider снова в фаворе. И отнюдь не из-за размера груди Лары. Ну, конечно, из-за этого тоже, но здесь сама игра получилась интересной. Красивая, с занимательными головоломками и динамичными боями. В общем, рекомендуем.

ЧТО ЕЩЕ?

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES
Номер с рецензией: 01 (25)
Мнение редакции: Тема Номера, Игра Месяца
HITMAN: BLOOD MONEY
Номер с рецензией: 7 (31)
Мнение редакции: 8.0



SIMULATION

1 МЕСТО – TOCA RACE DRIVER 3

РАЗРАБОТЧИК: CODEMASTERS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.CODEMASTERS.CO.UK/TOCARACEDRIVER3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (28)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

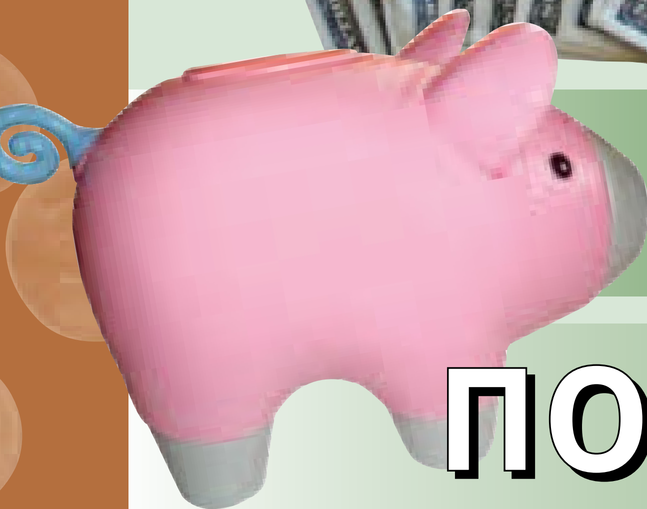
TRD 3 – рейсинг для всех. Мало того, что в нем мирно уживаются два режима соревнований: аркадный и реалистичный. Этим сегодня удивить сложно. Важно другое: в игре аж 8 гоночных дисциплин и 70 (!!!) всамделишных автомобилей. Подобная коллекция достойна места в музее. Ну, или на твоем компьютере.

ЧТО ЕЩЕ?

X3: ВОССОЕДИНЕНИЕ
Номер с рецензией: 04 (28)
Мнение редакции: 8.0, Золотой Кулер
FLATOUT 2
Номер с рецензией: 08 (32)
Мнение редакции: 8.0, Золотой Кулер







STRATEGY

1 МЕСТО – SID MEIER'S CIVILIZATION 4

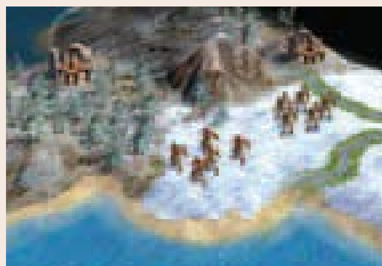
РАЗРАБОТЧИК: FIRAXIS GAMES
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.2KGAMES.COM/CIV4
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (24)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Старая, как мир, «Цивилизация» в новом обличье. Годами выверенный геймплей в современной «обертке» – вот готовый рецепт успеха. Захватывай вражеские страны, посылай в соседние провинции дипломатов или сконцентрируйся на научном развитии – победить можно по-всякому. Главное, оказаться первым.

ЧТО ЕЩЕ?

GALACTIC CIVILIZATIONS 2: DREAD LORDS
Номер с рецензией: 05 (29)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер
STAR WARS: EMPIRE AT WAR
Номер с рецензией: 04 (28)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер



MANAGEMENT/LIFE SIM

1 МЕСТО – THE MOVIES

РАЗРАБОТЧИК: LIONHEAD STUDIOS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ТРИ CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.THEMOVIESGAME.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (25)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

The Movies – это игра, в которой можно снимать фильмы. Комедии, ужастики, триллеры, боевики или мелодрамы с эротическими сценами – решай сам. Стоит лишь набить руку в нудном режиме «Карьера», и можно смело штурмовать Олимп виртуального кинобизнеса.

ЧТО ЕЩЕ?

ROLLER COASTER TYCOON 3: SOAKED!
Номер с рецензией: 09 (21)
Мнение редакции: 8.5
CITY LIFE
Номер с рецензией: 08 (32)
Мнение редакции: 7.5



ROLE-PLAYING GAME

1 МЕСТО – THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

РАЗРАБОТЧИК: BETHESDA SOFTWORKS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.ELDERSCROLLS.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (29)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Самую ожидаемую RPG 2006 года сегодня можно смело назвать лучшей ролевой игрой.
У нее есть лишь один изъян, который, видимо, подорвет экономику всех развитых стран мира – на прохождение Oblivion уйдут недели, если не месяцы. Хотя кого волнует экономика, если Тамриэль снова в опасности?

ЧТО ЕЩЕ?

FABLE: THE LOST CHAPTERS
Номер с рецензией: 10 (22)
Мнение редакции: 9.0, Игра Месяца
МАГИЯ КРОВИ
Номер с рецензией: 02 (26)
Мнение редакции: 9.0, Игра Месяца



SPORTS

1 МЕСТО – PRO EVOLUTION SOCCER 5

РАЗРАБОТЧИК: KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN
ДИСТРИБЬЮТЕР В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WW.PES5.NET
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (25)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Забудь про серию FIFA от Electronic Arts – то не футсим, а попсовое шоу. PES сложен в освоении, нагло требует от нас геймпад и в нем нет львиной доли настоящих команд. Но, поверь на слово, это самый правильный симулятор футбола на PC.

ЧТО ЕЩЕ?

FOOTBALL MANAGER 2006
Номер с рецензией: 01 (25)
Мнение редакции: 9.0, Золотой Кулер
NHL 06
Номер с рецензией: 11 (23)
Мнение редакции: 9.0, Золотой Кулер



ADVENTURE

1 МЕСТО – FAHRENHEIT

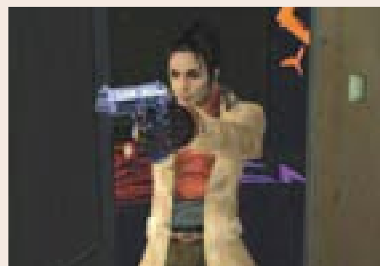
РАЗРАБОТЧИК: QUANTIC DREAM
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: АКЕЛЛА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.ATARI.COM/FAHRENHEIT
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (23)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Это не просто квест. Перед нами настоящий интерактивный фильм, и ты играешь в нем главную роль. Десятки вариантов развития событий – многие ли адвенчуры похвастаются подобным? Fahrenheit – особый проект, знаменующий собой новый этап эволюции игр.

ЧТО ЕЩЕ?

MYST V: END OF AGES
Номер с рецензией: 11 (23)
Мнение редакции: 8.0
DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY
Номер с рецензией: 06 (30)
Мнение редакции: 7.5



MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

1 МЕСТО – DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH

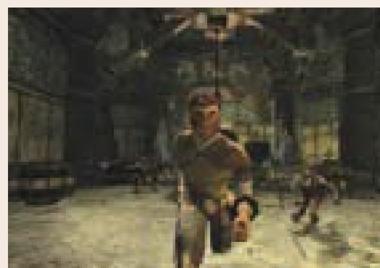
РАЗРАБОТЧИК: TURBINE ENTERTAINMENT SOFTWARE
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: АКЕЛЛА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WW.DDO.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (28)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

DDO – одна из лучших игр «по лицензии», которые нам только доводилось видеть. Проработанный до мелочей мир, оригинальная система набора опыта, многообразие квестов (больной для всех MMORPG вопрос), приятная графика… Но самое главное – дух вселенной D&D, который чувствуется и в прибережной таверне, и в темном подземелье. Пока это главный кандидат на звание «MMORPG года».

ЧТО ЕЩЕ?

EVERQUEST 2: DESERT OF FLAMES
Номер с рецензией: 01 (25)
Мнение редакции: 8.5
CITY OF VILLAINS
Номер с рецензией: 12 (24)
Мнение редакции: 8.5



Текст: Виктор "Prozed" Бардовский




Джон Кармак, отец-основатель QuakeCon'а.

QUAKECON 2006

Наконец поступила официальная информация по поводу «придворного» турнира **id Software** – **QuakeCon 2006**. Чемпионат пройдет с 3 по 6 августа в Далласе. Для российских болельщиков это соревнование памятно тем, что в 2002 году его выиграл россиянин **LeXeR**. Прошлогодний QuakeCon был ретро-турниром, ведь геймеры соревновались в ***Quake II***. Официальными дисциплинами QuakeCon 2006 стали ***Quake 4*** 1x1, Quake 4 2x2 и ***Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory*** 5x5. Суммарный призовой фонд на все номинации – $100000. Россию на QuakeCon'е в этом году будет представлять **Cooller**, который уже начал активную подготовку.



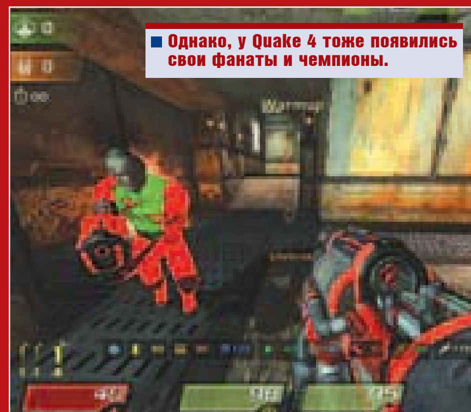

Toxic – триумфатор WSVG Intel Summer 2006!

ЛЕТНИЙ INTEL

Завершился турнир по ***Quake 4*** под названием **WSVG Intel Summer 2006**. Победил на этот раз швед **Toxic**, который уже давненько ничего не выигрывал и постоянно находился в тени нашей суперзвезды **Cooller**'а. На этот раз он отыгрался и прошелся по своим соперникам как каток. Toxic оступился лишь однажды – со счетом 1:2 по картам он уступил своему соотечественнику **Ztrider**'у. Но потом все-таки пробился в суперфинал, где дважды обставил итальянца **Stermy**, который сейчас представляет команду звезд, организованную самим **Джонатаном "Fatal1ty" Венделлом**. За свои заслуги швед получил $20000, Stermy обогатился на $15000, а занявший третье место Ztrider на $10000.

НАЗАД В БУДУЩЕЕ


По мнению большинства, Quake III Arena – самая лучшая «квака».


Однако, у Quake 4 тоже появились свои фанаты и чемпионы.

После выхода ***Qauke 4*** все профессиональные киберспортсмены начали играть в четвертую часть хита, почти позабыв о третьей. Но болельщики были недовольны сиквелом Qauke, ведь в нем не предусмотрено никаких программ, позволяющих смотреть матчи с крупных турниров через интернет. На это обратили внимание организаторы престижнейших чемпионатов серии **CPL** (Cyberathlete Professional League). На своем форуме они повесили голосование, в котором спросили, какую игру хотят видеть болельщики на ближайших турнирах – Quake 4 или ***Quake III Arena***. 80% голосов получила третья часть. Многие профессионалы были против и даже писали гневные комментарии по поводу раскола, который может внести в игровое сообщество использование более старой версии. Однако руководство CPL, всегда славившееся своим нестандартным подходом к выбору турнирных дисциплин, все-таки приняло решение в пользу Quake III Arena. Непонятно, будут ли нынешние профи Quake 4 делать «шаг назад» ради турниров серии CPL, ведь все остальные соревнования (**Electronic Sports World Cup**, **World Series of Video Games**, **QuakeCon** и другие) используют Quake 4. Ситуация напоминает историю, когда на крупнейшем чемпионате мира, **World Cyber Games**, в 2005 году киберспортсмены играли в ***Counter-Strike: Source***, что вызвало недовольство у всех – и у болельщиков, и у профессионалов. В итоге после завершения турнира все продолжили тренироваться в ***Counter-Strike 1.6***. Возможно, проблемка разрешится после появления долгожданного патча для Quake 4 под номером 1.3, в котором разработчики обещали учесть все недостатки оригинальной версии и ввести программу для трансляции матчей через интернет.

НЕПРИМИРИМАЯ БОРЬБА

К концу подходит **«Регулярный чемпионат НПКЛ»**, проходящий в игровом центре **4GAME**. Двенадцать лучших отечественных команд боролись за право выхода в финал. Многие результаты можно назвать сенсационными, например, феноменальное выступление пятерки из Орла **Seven.pro**, которая занимает в итоговом зачете 3 место, или второе место клана **Trap**, составленного из столичных и нижегородских геймеров. Единственная команда, из тех, кого относили к фаворитам, и которая не ударила в грязь лицом – это **Virtus.pro**. Парни не проиграли ни одного матча и по праву красуются на первой строчке рейтинга. Кроме того, все участники лиги неплохо обогатились: выигрыш в каждом матче приносил $1000 в актив команды-победителя. Самое большое разочарование турнира – выступление кланов **forZe** и **Spb.Islanders**. Последняя пятерка уже успела развалиться, и пара ее игроков перебежали под крыло forZe. Что же ждет нас в финальной части чемпионата, ты узнаешь в одном из ближайших номеров **«PC ИГР»**.


В клубе 4GAME очень удобно наблюдать за матчами.


Клан Team Empire показал неожиданно хорошую игру – они на 8 месте рейтинга!



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ
СПОНСОР



adidas.com/football

"ФУТБОЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР"!

СОЗДАЙ СВОЮ КОМАНДУ ИЗ РЕАЛЬНЫХ ИГРОКОВ И ПРИВЕДИ ЕЕ К ПОБЕДЕ

ТЫ ПОЛУЧАЕШЬ $135 МИЛЛИОНОВ
на приобретение игроков российской премьер-лиги при регистрации на сайте www.total-football.ru.
Подробности на сайте **www.total-football.ru**

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ – ПОЕЗДКА НА ФИНАЛ ЛИГИ ЧЕМПИОНОВ 2006/07

Фотографии представлены порталом www.proplay.ru

ESWC 2006 Grand Final

ПАРИЖСКИЕ СТРАСТИ

НАЗВАНИЕ ТУРНИРА:
Electronic Sports World Cup 2006
ДАТА ПРОВЕДЕНИЯ:
30 июня – 2 июля 2006 года
МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ:
Париж, стадион Paris Bercy
ПРИЗОВОЙ ФОНД:
$400000
ДИСЦИПЛИНЫ:
Counter-Strike 5x5 (мужской), Counter-Strike 5x5 (женский), Quake 4, Warcraft III: The Frozen Throne, Trackmania, Grand Turismo 4, Pro Evolution Soccer 5
КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:
800

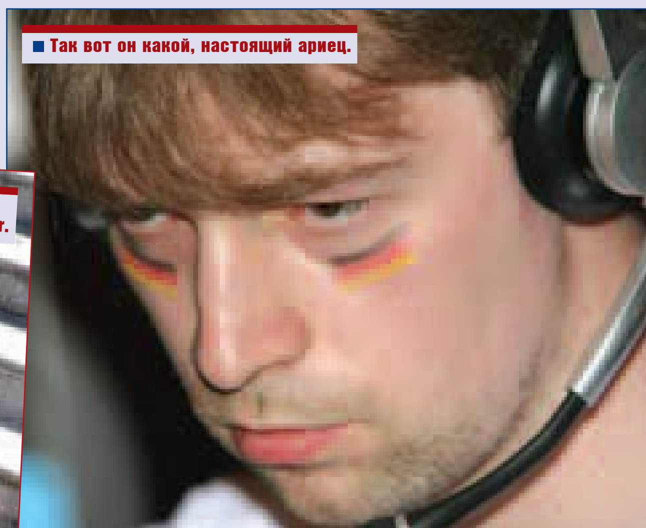


В этом году на турнир съехались более 800 геймеров со всего мира.

В разгар лета во Франции, на стадионе Paris Bercy, вмещающим 15 000 зрителей, собрался весь цвет киберспортивного мира для того, чтобы определить лучших из лучших в семи номинациях. В турнире участвовали кибератлеты, которые прошли национальные отборочные. Теперь они защищали честь своей державы в финальной части соревнований. Сборная России на турнире состояла из 14-ти человек: Titan (*Warcraft III: TFT*), Chip (*Pro Evolution Soccer 5*), Cooller (*Quake 4*), Apostle (*Quake 4*), Virtus.pro (*Counter-Strike* мужчины, состав – Fin, Hooch, Snoop, Heli, Lex) и Megapolis (Counter-Strike женщины, состав – Pachella, Venema, Svetaska, Dreamma, Greeny).

COUNTER-STRIKE: «М» И «Ж»

В дисциплине ***Counter-Strike 1.6*** среди мужских команд сильнее всех оказалась пятерка из Бразилии под нехитрым названием **Made in Brazil**. Подобного не мог предположить даже самый искушенный киберспортивный аналитик. Бразильцы всегда выступали на чемпионатах неплохо, но за более чем пятилетнюю историю команды добиться такого оглушительного успеха им не удавалось еще ни разу. На пути к триумфу их не смогли остановить ни «темные лошадки» турнира, немецкие парни из **Attax**, ни многоопытные шведы из **Fnatic**. С последними они расправились в суперфинале с разгромным счетом 16:6 на карте de_inferno.
Что же касается московской команды **Virtus.pro**, то она оступилась на первой групповой стадии турнира: сначала россияне потерпели поражение от будущих серебряных



Так вот он какой, настоящий ариец.



Слева направо: Lex из Virtus.pro, Cooller и Cypher.

РЕЗУЛЬТАТЫ ESWC 2006

Counter-Strike 5x5 Male
1 место – Made in Brazil (Бразилия), $52000;
2 место – Fnatic (Швеция), $36000;
3 место – Attax (Германия), $24000.

Counter-Strike 5x5 Female
1 место – Beat off the Best (Франция), $13000;
2 место – Les Seules (Швеция), $9000;
3 место – Hacker Victory (Китай), $6000.

Quake 4 1x1
1 место – Winz (Франция), $13000;
2 место – Cypher (Беларусь), $9000;
3 место – Forever (Нидерланды), $6000.

Warcraft III: The Frozen Throne 1x1
1 место – Lucifer (Корея), $13000;
2 место – Zeus19 (Хорватия), $9000;
3 место – Sky (Китай), $6000.

Trackmania
1 место – Carl (Франция), $13000;
2 место – Baiyooor (Австрия), $9000;
3 место – Gallo (Германия), $6000.

Grand Turismo
1 место – Snake (Франция), $13000;
2 место – Carter (Франция), $9000;
3 место – Lucky (Франция), $6000.

Pro Evolution Soccer 5
1 место – Spank (Франция), $13000;
2 место – Myto (Франция), $9000;
3 место – Jinxy (Бельгия), $6000.


Cypher сразу после победы над Cooller'ом.


Классическая картина: двое работают, четверо смотрят...

призеров Fnatic, а затем сыграли вничью с американцами из **Jax Money Crew**. Этот результат оставил их на третьем месте в группе, а в следующий этап проходили только первые два клана. Девчонки из команды **Megapolis** прошли немного дальше своих соотечественников – они оступились на втором групповом этапе женского турнира. С соперницами нашим девушкам не повезло. Сперва они встретились с **Les Seules**, которые впоследствии стали серебряными призерами турнира, а потом и с **Beat off the Best** – будущими чемпионками.

QUAKE 4: ТРИУМФ НОВИЧКОВ

Турнир по Quake 4 тоже не обошелся без сюрпризов. Многие признанные фавориты уступили малоизвестным геймерам. Взять, например, белоруса **Cypher**'а. Его знают в странах бывшего СНГ как отличного геймера, но на мировом чемпионате он выступал впервые. Тем не менее, парень обыграл таких именитых соперников, как швед **Toxic** и москвич **Cooller**, главных претендентов на золото турнира. Однако француз **Winz** смог прервать победную серию белоруса. Что же касается Cooller'а, то он не смог собраться после матча с Cypher'ом и откровенно «слил» без сопротивления голландцу Forever'у. Второй представитель России – геймер под ником **Apostol** – и вовсе не прошел первый групповой этап.

И ТУТ ПРОИГРАЛИ

Хорошими результатами наша сборная не могла похвастаться и в последних двух номинациях – ***Warcraft III: The Frozen Throne*** и ***Pro Evolution Soccer 5***. «Воркрафтер» **Titan** оступился на второй групповой стадии, проиграв французу **Tod**'у и китайцу **Sky**'ю (оба являются игроками экстра-класса). Наш же «футболист» **Chip** вообще не прошел первый групповой этап. Досадно, что сборная России не смогла увезти домой ни одной медали, а лучшим результатом стало лишь четвертое место Cooller'а в Quake 4. Надеемся, на **Electronic Sports World Cup** в 2007 году расклад будет иным.


Greeny aka «Квартирка» поддерживала Cooller'а всеми способами!


Девчонки из Girls Got Game, чемпионки ESWC Grand Final 2005.

ФЕНОМЕН WINZ'А

Французский игрок **Winz** впервые засветился на мировой киберспортивной арене всего год назад – на **ESWC 2005 Grand Final**, где он стал чемпионом в номинации ***Unreal Tournament 2004***. С тех пор прошел всего год, и парень победил в дисциплине ***Quake 4***! Такого до него не удавалось сделать ни одному «анрилльщику». Пробовали многие, а успеха добился лишь один. По его словам, все дело в усердных тренировках и безмерном желании побеждать!



ТУР 10 ГОРОДОВ: КРАСНОЯРСК

ТРЕТИЙ – НЕ ЛИШНИЙ!

НАЗВАНИЕ ТУРНИРА:
Тур 10 городов
ДАТА ПРОВЕДЕНИЯ:
17 июня 2006 года
МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ:
г.Красноярск, клуб «Tekken»
ПРИЗОВОЙ ФОНД:
7000 рублей
ДИСЦИПЛИНА:
Quake III Arena
КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:
37


Проигрывать в «Туре 10 городов» не страшно, ведь участие ничего не стоит!

Всего через пару недель после тюменского этапа **«Тура 10 городов»**, в Красноярске состоялся третий по счету турнир этой серии. Похвастаться такой явкой участников, как в Тюмени, чемпионат не смог, только 37 бойцов собрались в недавно открывшемся клубе **"Tekken"** для того, чтобы побороться за призы от партнеров турнира – компаний **Jetbalance**, **Oklick**, **IPPON**, **Acorp** и **iRU**.

Соревнование проводилось по классической для «Тура 10 городов» системе single elimination, которую зачастую называют «олимпийкой». Для того чтобы покинуть турнир достаточно проиграть лишь однажды. Участие в чемпионате по-прежнему не стоит ровным счетом ничего, а лучший представитель своего города, напомним, поедет на финал в Москву. Там он сможет побороться за главный приз – продвинутый игровой компьютер на базе одной из лучших моделей компании iRU – Brava Home, и **$1000** от издательского дома **(game)land.** Результаты красноярского этапа оказались предсказуемыми: первое место занял ни кто иной, как Василий Сотников, или просто **Vassek**. В прошлом году он также успешно прошел региональные отборочные и представлял свой город на финале в Москве, где завоевал серебряную медаль, проиграв лишь многоопытному **Cooller**'у. В этом году он обещает расквитаться с обидчиком и стать чемпионом «Тура 10 городов». А пока что за свои заслуги Vassek получил шикарную акустическую систему **JB-465**. Второе же место досталось Стасу Кащееву, в киберспортивном мире Сибири более известному, как **Soux**. За свои заслуги он получил клавиатуру **Oklick 320 M**, чему был несказанно рад. Третье место завоевал Иван Устюжин aka **Anclave**. Он был раздосадован тем, что слишком поздно понял тактику оппонента, из-за чего и потерпел поражение в решающем матче. В качестве приза Иван получил источник бесперебойного питания **IPPON Back Comfo Pro 600**. Также специально для Красноярского этапа «Тура 10 городов» организаторы учредили приз и за 4 место! Самая громкая акустическая система в своем классе – **JB-216** – досталась Алексею Малову. Следующий этап тура состоялся 1 июля в Нижнем Новгороде, более подробную информацию о нем ты найдешь на сайте **www.tur10.ru**.



Серебряный призер турнира – Стас Кащеев aka Soux.


Один из победителей в зрительском конкурсе.



TOKYO GAME SHOW 2006

New Excitement. New Sensations. A New Generation.

tgs.cesa.or.jp/english

TOKYO GAME SHOW 2006

9/22 (FRI) 23 (SAT) 24 (SUN)

Venue: MAKUHARI MESSE





EDITORIAL

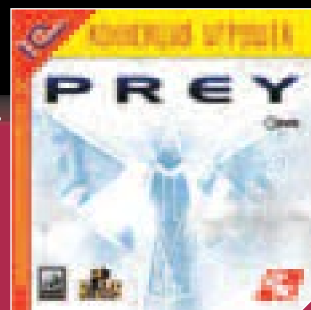


Недавно компания **«Бука»** сделала королевский подарок российским геймерам, выпустив ***FlatOut 2*** раньше европейского релиза. На прилавках Москвы и других городов локализованная версия лежала уже 29 июня, в то время как европейцы увидели творение студии **Bugbear Entertainment** в продаже только 30 числа. Такое случается нечасто. Жителей США и вовсе обделили – они смогут опробовать продолжение самых чумовых гонок лишь в конце августа. Американский издатель FlatOut 2, компания **Vivendi Games,** не начинала продажи раньше по причине низкого спроса на игры летом. И вроде бы нам надо прыгать от восторга, весело размахивая руками, да только не хочется. Причина кроется в том, что качество локализации FlatOut 2 оставляет желать лучшего (читай рецензию на следующем развороте). В этой связи возникают вполне резонные вопросы. Стоило ли так гнать лошадей? Нужно ли было вообще переводить игру? Ведь это уже не первый случай неважной локализации рейсинга. Вспомним хотя бы ***GT Legends*** от **«Нового Диска»**. У «НД» было гораздо больше времени, чем у «Буки», однако перевод также не удался. Здесь вопрос, скорее, не столько во времени, сколько в подходе. Издатели серьезно относятся к ролевым играм, стратегиям и даже шутерам, зачастую поручая работу над этими проектами сторонним студиям. Спору нет, качество большинства сегодняшних локализаций нас устраивает. Но с рейсингами все почему-то иначе. То автомобильные термины переведены неправильно, то проскакивают орфографические, стилистические и грамматические ошибки. Когда ты читаешь эти строки, «Бука» уже выпустила русскую версию ***ToCa Race Driver 3***. Очень надеюсь, что история с FlatOut 2 не повторилась.

Павел Демин, ведущий рубрики

PREY

ЖАНР	First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК	Human Head Studios/3D Realms Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	1С
ЛОКАЛИЗАТОР	1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD/Три CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	250 руб.
URL	www.prey.com games.1c.ru/prey/

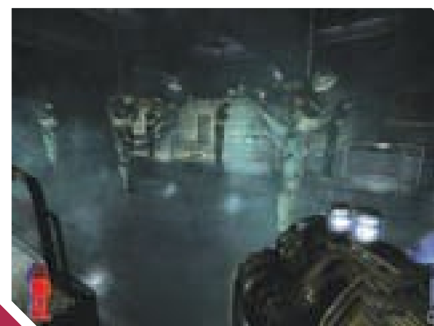


С легкой руки игровых сценаристов пришельцы нападают на Землю минимум раз в год. ***Prey*** в плане сюжета не шибко оригинальна: есть главный герой (индеец чероки), есть его подружка. Обоих похищают коварные гуманоиды крайне неприятной наружности. Парень, оказавшись на корабле, умудряется сбежать из плена и отправляется выручать девушку, попутно уничтожая инопланетян.
Внутренние «убранства» звездолета очень напоминают декорации к дешевому фантастическому боевику. Та же смесь металла и живой плоти. Путь героя (зовут его, кстати, Томми) то и дело преграждают стальные двери, а в полу, стенах и потолке периодически распахиваются жуткие пасти (*они еще сильно смахивают на задницы, но мы все-таки считаем, что это пасти – прим. ред.*), изрыгающие из своих недр останки похищенных с Земли «хомо сапиенсов». Правда, такие понятия, как «пол», «стена» и «потолок» в Prey весьма условны. Внутри адского механизма пришельцев творится сущий бардак с гравитацией. Например, Томми запросто разгуливает по стенам, но неожиданно сила притяжения меняется так, что стена оказывается полом, а пол – стеной. В общем, мы только что описали главную особенность проекта, за которую разработчикам можно простить «попсовые» сюжет и не самый оригинальный дизайн инопланетного корабля.

Стараниями локализаторов из **«1С»** отечественные игроки получили русскую версию Prey всего на три дня позже мирового релиза. Наш издатель не схалтурил: герои общаются по-русски, а бортовые компьютеры звездолета «сияют» сообщениями на родном языке. Конечно, язык самих пришельцев непохож на любой земной говор, но благодаря особому зрению Томми распознает инопланетные письмена.
Правда, интонации наших актеров добавили в игру чуть больше сарказма. Чего стоит одно лишь требование спрятавшегося на корабле землянина, которому, как и Томми, удалось избежать гибели. «Мужик, закрой эту проклятую дверь!» – кричит бедняга герою, когда тот обнаруживает его в запертой «кладовке». Хотя впечатления от самой игры такая озвучка не портит, а кому-то она наверняка понравится даже больше, чем неуемный пафос оригинала.
Если до установки полной версии Prey ты опробовал на своем компьютере англоязычную демку, можешь смело продолжать игру с последнего сохранения – все «сэйвы» загружаются и в локализации.

ЗВУК	9,0
ТЕКСТ	9,0
СТИЛЬ	8,0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №33	9,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №33	9,0





Мы приводим две финальные оценки. Первая – рейтинг по мнению автора, рецензировавшего игру в одном из наших номеров. Вторая – рейтинг переведенного продукта. Благодаря этому ты можешь увидеть, насколько локализация выигрывает (или проигрывает) оригиналу. Что же означает вторая оценка?

0.5 – 1.0
Ужасный перевод не менее ужасной игры. В мусор!

1.5 – 2.5
Посредственная локализация и без того не самого интересного проекта.

3.0 – 4.0
Перевод игру только испортил. Много недоработок.

4.5 – 5.5
Стандартная локализация игры на любителя. Есть изъяны в переводе, озвучке или оформлении.

6.0 – 7.0
Перевод хорош, озвучка – на высоте. Но не обошлось без небольших недоработок.

7.5 – 8.5
Перевод и озвучка сделаны без сучка и задоринки. Однако сама игра не безупречна.

9.0 – 10.0
Идеальная локализация игры без весомых недостатков. Штучная работа.

Оценки по критериям «Текст», «Звук» и «Стиль» выставляются по той же системе, что и в рецензиях.

ПЕРВОКЛАССНАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ
«Рубль» выдается за выдающуюся работу локализаторов.

PREY НЕ ХВАТАЕТ СЮЖЕТА!



На наши вопросы отвечала Анна Киселева (далее – А.К.), менеджер локализаций фирмы «1С».

PC ИГРЫ: Как долго вы работали над локализацией *Prey*? Какие возникали сложности?
А.К.: Полтора месяца. Первые материалы мы получили в двадцатых числах мая, саму игру – только в середине июня, а к седьмому июля все было готово. Очень трудно уложиться в столь сжатые сроки. Перед нами с самого начала стояла трудновыполнимая задача – успеть выпустить локализованный Prey к мировому релизу. В последнюю неделю перед сдачей руководитель проекта и звукооператор уходили с работы за полночь (*ну прямо как мы перед сдачей номера – прим. ред.*). Среди технических трудностей главной стала синхронизация субтитров с речью.

PC ИГРЫ: Какие актеры озвучивали персонажей? Над какими играми (фильмами, мультфильмами) они работали до Prey?
А.К.: Главного героя озвучивал актер Театра Российской Армии **Николай Лазарев** (в его игровой биографии числятся ***Sacrifice***, ***Doom 3***, ***Fallout 2***, ***Fallout Tactics***, ***Star Wars: Empire At War*** и другие проекты). Смотрителем стал **Александр Чутко** (голос Весельчака У из мультфильма «Тайны третьей планеты»), а дедушкой-индейцем – **Андрей Ярославцев** (сержант Анклава и Маркус в Fallout 2). На мой взгляд, роль в Prey Андрею особенно удалась. Сферу озвучила **Елена Соловьева** (голос Тринити во всех трех сериях «Матрицы»), а Арта Белла – **Александр Клюквин**, прекрасно знакомый всем нам по телесериалу «Альф».

PC ИГРЫ: Если бы у вас была возможность внести изменения в Prey (игру в целом, а не только в ее текстовую часть), что бы вы сделали?
А.К.: На мой взгляд, самое слабое место Prey – сюжет. Понятно, что в шутере он не особенно нужен, но все-таки хотелось, чтобы столь новаторский в плане геймплея проект не превращался только в демонстрацию возможностей движка.

ВНИМАНИЕ! КОНКУРС!

Хочешь получить свежие игры совершенно бесплатно? Все, что тебе для этого нужно, – это правильно назвать проекты, из которых взяты следующие цитаты.

1. «Дай мне немного дури – а я отполирую твой дротик. Что скажешь?»
2. «Надеюсь, ты окажешься достойным противником, ради разнообразия»
3. «Названный первым, прирученный последним, там бродит дикий единорог. Принеси мне рог этого зверя, смертный»

Ответы присылай на электронный ящик demin@pc-games.ru или почтовый адрес: 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652 с пометкой «Конкурс «Дайджеста» #9».

Итоги Конкурса «Дайджеста» #7(31) мы подведем в следующем номере.

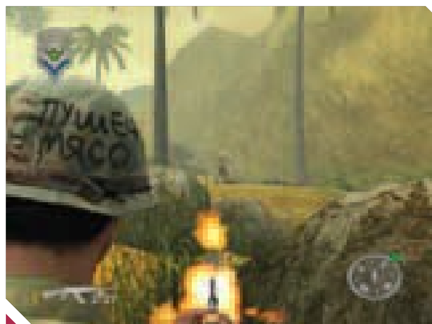
SHELLSHOCK: NAM '67



ЖАНР	Action
РАЗРАБОТЧИК	Guerilla Games
ИЗДАТЕЛЬ	Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР	Crazy House
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD/Два CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	250 руб.
URL	www.shellshockgame.com www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_descr&prod=shellshock67

Shellshock – скучноватый экшен про вьетнамскую войну. Игра на один вечер, не больше. Но взглянуть на творение компании **Guerilla Games** стоит хотя бы ради умело воссозданного духа боевых действий в Юго-Восточной Азии. Вот они, все ужасы войны. Разработчики не стали скрывать или, напротив, «выпячивать» их – все выглядит натурально. Во время сражений отовсюду доносятся стрекот автоматных очередей, взрывы и крики раненных. Но смотреть на душераздирающее действо не приходится круглые сутки без перерывов на обед. После удачной операции каждый боец может позволить себе пропустить пару стопочек виски или насладиться компанией девушки легкого поведения в местных заведениях. К сожалению, великолепный дизайн в одиночку не смог вытянуть весь проект. Основная причина тому – геймплей. ***Shellshock: Nam '67*** нагоняет тоску. Интеллектом здешние бойцы не сильны, не слишком удобно и управление. А устаревший движок, который к тому же весьма требователен к ресурсам компьютера, окончательно портит впечатление.
Crazy House, компания, занимавшаяся локализацией, поработала на славу. Актеры убедительно исполняют свои роли – ничуть не хуже, чем их иностранные коллеги. Однако технические недочеты все же есть: в роликах речь персонажей почти не слышна. Кроме того, переводчики не поняли некоторые жаргонные словечки солдат и перевели их дословно. К примеру, "brass" стал «медью», а не «вышестоящим начальством», что было бы вернее.

ЗВУК	7,0
ТЕКСТ	8,0
СТИЛЬ	7,0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №17	6,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №33	7,0



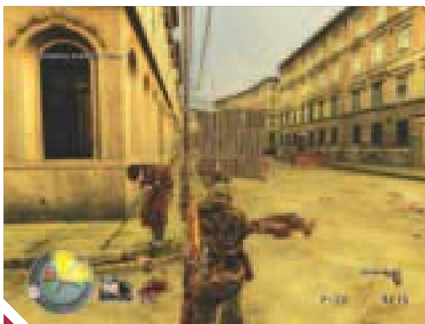
SNIPER ELITE



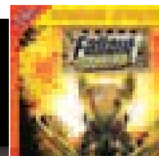
ЖАНР	Action
РАЗРАБОТЧИК	Rebellion Software
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD/Четыре CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	350 руб.
URL	www.rebellion.co.uk/sniperelite.htm www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=207

Sniper Elite можно назвать полноценным симулятором снайпера. Почти всю игру мы высматриваем супостатов и ловим на мушку их головы. SE – это не просто экшен, здесь мало увидеть врага в оптическом прицеле винтовки и спустить курок. Для точного попадания просто необходимо учитывать ветер и земное притяжение. Не помешает также стрелять в тот момент, когда гремит канонада. Где такое увидишь? А еще в игре большую часть времени приходится передвигаться по-пластунски и тщательно осматривать в бинокль крыши домов – на них ведь скрываются вражеские снайперы, которых хлебом не корми – дай всадить пулю зазевавшемуся герою в лоб. Поэтому не спи: грамотно выбирай позицию, делай свое черное дело и незамедлительно уноси ноги. И будет тебе счастье.
Однако Sniper Elite вряд ли удержит игрока у экрана больше нескольких часов. Беспроигрышная тактика быстро выучивается, а каждое действие спустя пару успешных операций оттачивается до блеска. И никакого удовольствия от планомерного истребления сил противника не получаешь уже к середине игры. Да и графика могла быть гораздо симпатичнее – под конец от серых тонов разрушенного Берлина начинаешь уставать.
Локализация у **«Буки»** получилась неплохая. В игре не так уж много текста и диалогов, но переведены и озвучены они, за редким исключением, великолепно. Разве что голоса некоторых актеров режут слух. Тем не менее, общий уровень локализации достаточно высок.

ЗВУК	7,0
ТЕКСТ	9,0
СТИЛЬ	8,0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №24	7,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №33	8,0



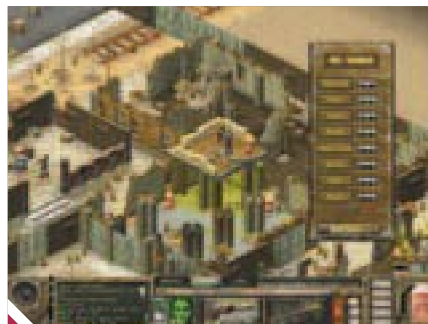
FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL



ЖАНР	Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК	14 Degrees East/Micro Forte
ИЗДАТЕЛЬ	1С
ЛОКАЛИЗАТОР	1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Три CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	games.1c.ru/fallout_tactics/ www.interplay.com/games/product.asp?Gameid=123

Не успела **«1С»** выложить на прилавки ***Fallout 2***, как за ним последовала ***Fallout Tactics: Brotherhood of Steel***. Слегка измененная по сравнению с Fallout 2 игровая механика с акцентом на тактический бой, возможностью воевать в режиме реального времени, ролевая система S.P.E.C.I.A.L. (*сокращение названий основных характеристик героя – прим. ред.*) и знакомый постапокалиптический мир – вот что такое Fallout Tactics. В качестве члена Братства Стали мы выполняем всевозможные задания, набираемся опыта, обзаводимся все более совершенной экипировкой и расправляемся с врагами Братства.
Игровые окна и меню адаптированы достойно. Правда, к переводу текстов и терминов есть претензии. В частности, слово «Ващ» (вместо «Ваш») из описания перка «Ускоренный метаболизм», похоже, перекочевало в Fallout Tactics из Fallout 2. В огрехи можно записать и не уместившееся на плашку название умения «Первая Помощь», хотя этот изъян можно счесть незначительным. Не в пример ему – аляповатая формулировка в игровых сообщениях: «[Иван Иванович] наносит критический удар по цели [Иван Никифорович], нанося страшный удар». Да и удар рукопашным оружием с размаху переведен как «Свинг», хотя есть вполне адекватное русское слово «Взмах». А еще меня смутило название списка умений персонажей – «Ню Навык». Зато озвучена игра на ура. В речи сохранен казарменный дух Братства, вплоть до щекотливых словечек. Тексты отменно начитаны.

ЗВУК	9,0
ТЕКСТ	7,0
СТИЛЬ	9,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №33	8,5



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

ЖАНР	Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК	Bethesda Softworks
ИЗДАТЕЛЬ	1С
ЛОКАЛИЗАТОР	Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	350 руб.
URL	games.1c.ru/oblivion/ theelderscrolls.com/games/oblivion_overview.htm

Еще совсем недавно новостные ленты гремели известием о выходе долгожданной ***The Elder Scrolls IV: Oblivion***. И вот, не успели геймеры оценить оригинальную игру, как **«Акелла»** подоспела с переводом. Как удалось студии так быстро справиться со своей задачей, учитывая колоссальные масштабы Oblivion? Открывался ларчик просто: локализаторы решили вовсе не браться за озвучивание игры. Почему? Ответ – в рубрике «**Спроси "РС ИГРЫ"**». Итак, все силы были брошены на текст. Но работы и здесь хватало, и, к сожалению, не везде она была выполнена безупречно. Надписи в игровых меню и диалоговых окнах похожи на оригинальные и смотрятся превосходно. Отлично переделана карта Сиродиила. А вот шрифт, использующийся в описании предметов и умений, хоть и читается легко, однако выглядит чужеродным. Смутили некоторые формулировки в игровых подсказках, например: «Ваша магическая сила сильно ухудшилась», «Ваш запас сил сильно упал», «Стрелок-специалист может увеличивать изображение цели» – не правда ли, немного режет слух? Также были замечены изъяны в оформлении игровых окон. Например, некоторые надписи в перечне навыков («Тяжелые доспехи», «Дробящее оружие») заползают под индикаторы развития соответствующих умений. А в ответ на обращение к двери в Святилище Темного Братства мне и вовсе выскочило окошко с текстом на английском. Однако в целом перевод удачный: стиль текстов сохранен, имена собственные и названия рас не исковерканы.

ЗВУК	n/a
ТЕКСТ	7,0
СТИЛЬ	7,0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №29	n/a
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №33	7,0

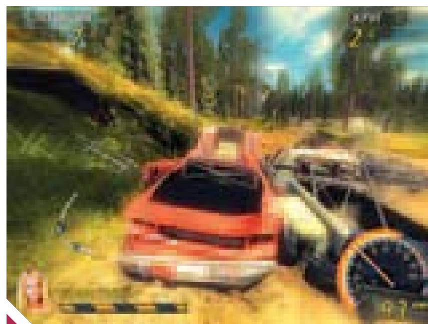


FLATOUT 2

ЖАНР	Racing
РАЗРАБОТЧИК	Bugbear Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD/Четыре CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	350 руб.
URL	www.flatoutgame.com www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=209

Реакция на ***FlatOut 2*** не у всех игроков была одинаковой. Одни были в восторге от возросших скоростей, безумных аварий и отличной графики, другие сетовали на то, что игровой процесс стал более аркадным. Но обе стороны сошлись в одном: такого эффектного рейсинга мы доселе не видели. Редакция правильного согласна с этим утверждением на все сто, поэтому и выставила творению компании **Bugbear** 8 баллов. Жаль, что локализация оказалась уровнем пониже. Некоторые ляпы и недоработки не лезут ни в какие ворота, не говоря уже о тотальной кальке с английского в переводе текстов. Ошибки замечаешь уже после победы в первом чемпионате. «ПОЗДРАВЛЯЕМ!NЗАКОНЧЕНО СОРЕВНОВА» – такой загадочной фразой нам сообщают о выигрыше каждого кубка. Изредка проскакивают орфографические ошибки. Например, «ИНФОРМАЦИЯ О ТРАСЕ». Но больше всего «впечатляют» описания трасс. Как тебе, скажем, «бесчисленные кучки песка», «профилированный поворот, после которого следует быстрая длинная прямая», «по бокам проделаны окна» и «трасса проложена среди огромных трибун и высоких стен»? Не верю, что нельзя было найти более подходящего перевода. Слегка раздражает, что одни и те же словосочетания в одном месте написаны целиком, в другом – с сокращением, как «Лучш.круг». Весь текст в меню набран заглавными буквами, кроме бедняги «Он-лайна». А «Салли Тэйлор уничтожен», несмотря на то, что она девушка.

ЗВУК	n/a
ТЕКСТ	2,0
СТИЛЬ	4,0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №32	8,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №33	3,0

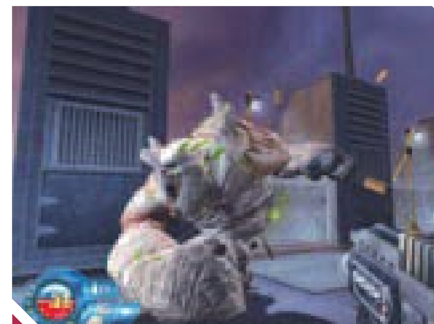


SIN EPISODES: EMERGENCE

ЖАНР	First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК	Ritual Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD/Четыре CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	350 руб.
URL	www.sinepisodes.com www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=239

Не знаю, как ты, дорогой читатель, а я люблю шутеры за взрывы. Вот так! Зачем «ловить» голову супостата на мушку, когда рядом с вражиной как нельзя кстати стоит канистра с керосином? Стоит ли бегать и судорожно высаживать килограммы свинца в туши противников, когда парой выстрелов можно поднять пол-уровня на воздух? **Ritual Entertainment** давно ответила на эти вопросы так: «незачем» и «не стоит». И сделала из первого эпизода возрожденной ***SiN*** эффектное пиротехническое шоу. Но ***Emergence*** – это не только взрывы, еще это толпы не шибко умных врагов, валящих на игрока со всех сторон, полуобнаженные женские тела и безостановочный экшен без лишних заморочек. Вся свистопляска длится недолго – 4-5 часов. Но лучше меньше да лучше, правда?
Локализация удалась. Мы были впечатлены работой **«Буки»** по переводу ***Half-Life 2: Episode One***, с SiN Episodes: Emergence московская компания и вовсе превзошла сама себя. Чуть ли не впервые за всю практику ведения «Дайджеста» не имею претензий к озвучке. Актеры со знакомыми и приятными голосами отменно зачитывают свои тексты. Никаких технических проблем: речь персонажей не заглушают игровые звуки, реплики разных героев не накладываются друг на друга. Крики атакующих солдат обработаны нужными эффектами: в узком коридоре и на пирсе их вопли звучат по-разному. Переведены даже тексты стенгазет, знаков и объявлений на уровнях. Складывается впечатление, что играешь в шутер российского производства.

ЗВУК	10,0
ТЕКСТ	9,5
СТИЛЬ	10,0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №30	8,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №33	10,0



РУССКОЯЗЫЧНЫЕ РЕЛИЗЫ

ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ

Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик	Локализатор	Жанр	Рейтинг рецензии
Anno 1503. Коллекционное издание	1503 A.D.: The New World	Новый Диск	Sunflowers Interactive	Новый Диск	Real-Time Strategy	n/a
Mad Tracks: Заводные гонки	Mad Tracks	Акелла	LOAD	Акелла	Racing	n/a
Panzer Elite Action: Танковая гвардия	Panzer Elite Action: Fields of Glory	GFI/Руссобит-М	ZootFly	GFI/Руссобит-М	Action	n/a
R.I.P.	R.I.P.	1С	White Elephant	1С	Logic	n/a
Rush for Berlin. Бросок на Берлин	Rush for Berlin	Новый Диск	Stormregion	Новый Диск	Real-Time Strategy	n/a
ToCA Race Driver 3	ToCA Race Driver 3	Бука	Codemasters	Бука	Racing	9.0
Tomb Raider: Legend	Tomb Raider: Legend	Новый Диск	Crystal Dynamics	Новый Диск	Action	8.0
Tycoon City: New York	Tycoon City: New York	Акелла	Deep Red Games	Акелла	Manegement	7.0
WarPath	WarPath	Акелла	Digital Extremes	Акелла	First-Person Shooter	n/a
Ангелы смерти: Асы Второй мировой	Blazing Angels: Squadrons of WWII	Акелла	Ubisoft Romania	Акелла	Simulator	??
Владыки астрала	Astral Masters	1С	Apus Software	1С	Logic	n/a
Герои воздушных битв	Heroes of the Pacific	Бука	IR Gurus Interactive	Бука	Action	7.5
Заговор Темной Башни	Заговор Темной Башни	Акелла	Semargl Game Studio	n/a	Role-Playing Game	n/a
Казаки 2: Битва за Европу	Cossacks 2: Battle for Europe	GSC World Publishing	GSC Game World	n/a	Real-Time Strategy	n/a
Крылья войны	Combat Wings	1С	CITY Interactive	1С	Simulator	n/a
Мексиканские бандиты: Негодяи на дороге	Mexican Motor Mafia	Новый Диск	John Loehrlein	Новый Диск	Racing	n/a
Место преступления: Три измерения убийства	CSI: 3 Dimensions of Murder	Акелла	Telltale Games	Акелла	Adventure	n/a
Россия – вперед!	UpSoccer	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Artematica Entertainment	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Sport	n/a
Свен, известный как Властелин Овец: И целого стада мало!	Sven 004	GFI/Руссобит-М	Phenomedia Publishing	GFI/Руссобит-М	Platform	n/a
Свен, известный как Властелин Овец: Миссия выполнена	Sven Kommt!	GFI/Руссобит-М	Phenomedia Publishing	GFI/Руссобит-М	Platform	n/a
Сибирский конфликт: Война миров	PSI: Syberian Conflict	Акелла	Wireframe Dreams	Акелла	Real-Time Strategy	n/a
Спецотряд «Кобра 11»: Новый форсаж	Alarm for Cobra 11 Volume 3	GFI/Руссобит-М	Provox Multimedia/ Exozet Games	GFI/Руссобит-М	First-Person Shooter	n/a
Рейнджеры: Операция в Могадишо	Army Ranger: Mogadishu	1С	Jarhead Games	Логрус	First-Person Shooter	n/a
Тачки	Cars: The Videogame	Новый Диск	Rainbow Studios/ Beenox Studios	snowball.ru	Racing	n/a
Этром: Душа Астрала	ETROM: The Astral Essence	1С	P.M. Studios	Логрус	Role-Playing Game	n/a

ВО ЧТО ИГРАЕМ В СЛЕДУЮЩЕМ МЕСЯЦЕ?

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Приключенческая Action/RPG ***Titan Quest***, которой правильный журнал о компьютерных играх выставил восемь баллов (см. рецензию в прошлом номере), в августе официально выходит в России! Роль русского гида по мифическим мирам древних Египта и Греции взяла на себя московская компания **«Бука»**. Именно их работу по локализации творения **Iron Lore Entertainment** мы будем оценивать ровно через месяц, в следующем выпуске «Дайджеста». Не пропусти!

TITAN QUEST

ЖАНР	Role-Playing Game/Action
РАЗРАБОТЧИК	Iron Lore Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD/Четыре CD
URL	www.titanquest.ru www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=241



РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

№	Название	Российский издатель
	DVD-BOX	
1.	The Sims 2: Каталог – Для дома и семьи	Софт Клаб
2.	The Sims 2: Бизнес	Софт Клаб
3.	The Sims 2. Русская версия	Софт Клаб
4.	FIFA World Cup 2006	Софт Клаб
5.	World of Warcraft	Софт Клаб
6.	Warcraft 3: Reign of Chaos	Софт Клаб
7.	Need for Speed: Most Wanted	Софт Клаб
8.	The Sims 2: Ночная жизнь	Софт Клаб
9.	F.E.A.R. (Director's Cut)	Софт Клаб
10.	Warcraft 3: The Frozen Throne	Софт Клаб
	JEWEL-BOX	
1.	The Elder Scrolls IV: Oblivion	1С
2.	Prey	1С
3.	FlatOut 2	Бука
4.	Heroes of Might and Magic 5 (1DVD)	Нивал
5.	SiN Episodes: Emergence	Бука
6.	Half-Life 2: Episode One	Бука
7.	Fahrenheit	Акелла
8.	Hitman: Blood Money	Новый Диск
9.	Heroes of Might and Magic 5 (4CD)	Нивал
10.	Казаки II. Битва за Европу	GSC World Publishing

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
1914: Shells of Fury (Под Андреевским флагом)	Play Ten	Simulation	Ноябрь 2006
Agatha Christie: Murder on the Orient Express	Акелла	Adventure	Ноябрь 2006
Bad Day L.A.	Акелла	Action	IV квартал 2006
Battlefield 2142	Софт-Клаб	Shooter	Октябрь 2006
Cars (Тачки)	Новый Диск	Racing	III квартал 2006
Caesar IV	Софт-Клаб	Strategy	Октябрь 2006
CSI: Dark Motives	Акелла	Adventure	III квартал 2006
Daemon Summoner (Заговор вампиров)	Play Ten	Shooter	Сентябрь 2006
Dark Messiah of Might & Magic	Бука	Action	IV квартал 2006
Darkstar One	Акелла	Strategy	III квартал 2006
Desperados 2: Cooper's Revenge	Акелла	Strategy/Action	Лето 2006
El Matador	1С	Shooter	2006
EverQuest 2	Акелла	MMORPG	01 сентября 2006
Fable: The Lost Chapters	1С	RPG	2006
Fallen Lords: Другой мир	GFI	Action	III квартал 2006
F.E.A.R. Extraction Point	Софт-Клаб	Shooter	Октябрь 2006
FIFA 07	Софт-Клаб	Simulation	Октябрь 2006
Gothic III	Руссобит-М	RPG	IV квартал 2006
GTR 2	Новый Диск	Racing	III квартал 2006
Joint Task Force	Софт-Клаб	Shooter	Сентябрь 2006
Loki	Акелла	Action	IV квартал 2006
Mage Knight: Apocalypse	Акелла	RPG	IV квартал 2006
Medieval 2: Total War	Софт-Клаб	Strategy	Сентябрь 2006
Need For Speed: Carbon	Софт-Клаб	Racing	Ноябрь 2006
NHL 07	Софт-Клаб	Simulation	Сентябрь 2006
Pac-Man World 3	Софт-Клаб	Action	III квартал 2006
Paradise (русская версия)	Новый Диск	Adventure	III квартал 2006
ParaWorld	Новый Диск	Strategy	2006
Quake IV	1С	Shooter	2006
Red Orchestra: Ostfront 41-45	1С	Shooter	2006
Rise of Nations: Rise of Legends	1С	Strategy	2006
Runaway 2	Новый Диск	Adventure	2006
Scarface	Софт-Клаб	Action	Ноябрь 2006
Seven Kingdoms: Conquest	Акелла	Strategy	Октябрь 2006
Stronghold 2	1С	Strategy	2006
Sword of the Stars	Новый Диск	Strategy	IV квартал 2006
Take Command: 2nd Manassas (13 полк. Военное искусство)	1С	Strategy	III квартал 2006
The Guild 2	Руссобит-М	Strategy	IV квартал 2006
The Sacred Rings: Aura 2	Акелла	Adventure	Осень 2006
The Sims 2: Питомцы	Софт-Клаб	Simulation	Осень 2006
Titan Quest	Бука	Action/RPG	III квартал 2006
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	GFI	Action	III квартал 2006
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	GFI	Action	IV квартал 2006
Tomb Raider: Легенда	Новый Диск	Action	III квартал 2006
Tomb Raider: Хроники	Новый Диск	Action	III квартал 2006
Tony Hawk's American Wasteland	Бука	Simulation	III квартал 2006
Two Worlds	Акелла	RPG	Октябрь 2006
World of Warcraft: The Burning Crusade	Софт-Клаб	MMORPG	Осень 2006

Текст: Иван Гусев

УРОК ИСТОРИИ COMMAND & CONQUER

О ТОМ, КАК ЭЙНШТЕЙН НАДУМАЛ УБИТЬ ГИТЛЕРА, И ЧТО ИЗ ЭТОГО ВЫШЛО…

Command & Conquer **попала в книгу рекордов Гиннесса, как самая популярная серия стратегий в реальном времени. На сегодняшний день в мире продано свыше тридцати миллионов экземпляров игр этой линейки. Сотни тысяч геймеров ценят C&C не только за яркий, запоминающийся геймплей, но и за увлекательный, хоть и запутанный сюжет. Как Эйнштейн сумел убить Гитлера? Кто такой Кейн? Откуда на Земле появился тибериум? Эти вопросы и сегодня не дают покоя поклонникам проекта. После недавнего громкого анонса** ***Command & Conquer 3: Tiberium Wars*** **(см. интервью с разработчиками в прошлом номере) правильный журнал о компьютерных играх посчитал необходимым напомнить тебе историю вселенной C&C. Мы-то знаем, как все было на самом деле.**



Во время Второй тибериумной войны GDI уже не церемонилась с «Братством НОД».



Так вот ты какая, «Красная тревога»!

ЭЙНШТЕЙН И «ХРОНОСФЕРА»

Все началось со знаменитого ученого Альберта Эйнштейна. Лауреат Нобелевской премии по физике в 1933 году мигрировал из Германии в США. Гуманист и пацифист, он тяжело пережил события Второй мировой войны. Мало кто знал, что в 40-х годах Эйнштейн по заказу американского правительства работал над созданием машины времени. Однако когда «Хроносфера» была почти готова, ученый не стал докладывать о результатах своему руководству. Вместе с несколькими надежными ассистентами в 1949 году Эйнштейн тайно завершил свой проект и отправился в прошлое. Он решил уничтожить Гитлера и не допустить начала Второй мировой, гибели миллионов людей и ядерной бомбардировки японских городов Хиросимы и Нагасаки. Эйнштейн перенесся в 1924 год. Гитлер в этот момент находился в тюрьме, куда был заключен после провала так называемого «Пивного путча». Оказавшись сокамерником будущего фюрера, Эйнштейн спокойно протянул ему ладонь. Гитлер на секунду замялся, затем пожал руку и... исчез. Что? Интересно, как это произошло? Ответ ищи во врезках.

Ученый вернулся обратно в 1949 год и узнал, что успешно выполнил свою миссию: история не знала ни фашизма, ни Второй мировой войны. «Рано или поздно время покажет, прав я был или нет, – сказал гениальный изобретатель». И оно показало...

КРАСНАЯ УГРОЗА

Мир без войны бурно развивался. Компьютеры встали на службу людей, на орбиту выпустили десятки спутников. Несмотря на то что на Земле не существовало даже самого понятия «фашизм», для поддержания и укрепления международной безопасности была создана Организация Объединенных Наций. Казалось, человечество вступает в Золотой век.

Но не тут-то было. Место Гитлера в истории занял Иосиф Сталин. СССР, не ослабленный противостоянием с Германией, за несколько лет многократно усилил свою мощь. Советский генсек всегда ненавидел капиталистов и мечтал о мировой революции, но окончательное решение развязать войну он принял, попав под влияние Кейна. Никто не знает, кем является Кейн на самом деле. Если представлять его коротко, то он – загадочный и харизматичный лидер полурелигиозной-полутеррористической организации Brotherhood of NOD (Братство НОД). Кейн каким-то образом стал советником Сталина, и вскоре советская армия вторглась в Европу. Вторая мировая война все-таки началась. Мы не будем описывать все перипетии кровопролитной драмы, унесшей жизни ста миллионов человек, ты сможешь узнать обо всем



Гитлера устранили в одно касание.



УБИТЬ ГИТЛЕРА

Хочешь знать, каким образом Эйнштейн убил Гитлера? Случилось именно то, на что рассчитывал великий ученый, – «Временной Парадокс». Коснувшись руки Эйнштейна, Гитлер вступил в физический контакт с гостем из будущего и переместился неизвестно куда. Объяснить произошедшее довольно сложно. Сам Эйнштейн мог бы часами рассуждать о феномене времени, не терпящем пустоты и ликвидирующем любые искажения пространственно-временного континиума, но мы с тобой – не лауреаты Нобелевской по физике, а потому давай не станем углубляться в научные дебри. Все равно ничего не поймем.

Вселенную C&C создал Эйнштейн!

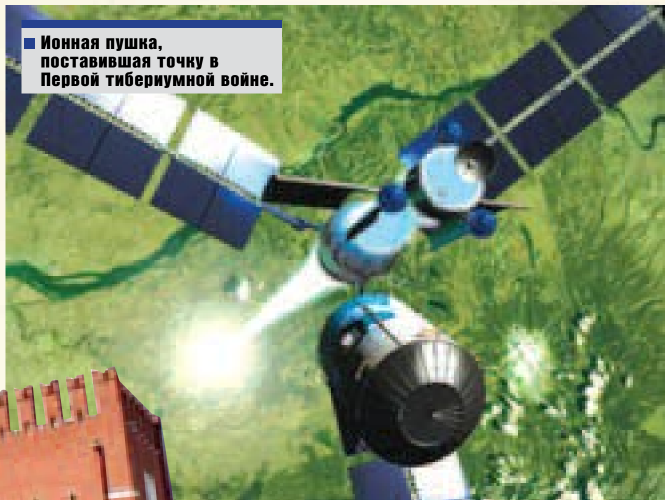
Создание вселенной

Только когда красная армия вторглась в Европу, Альберт Эйнштейн понял, что натворил, устранив Гитлера при помощи «Хроносферы». Гениальный ученый не изменил ход истории своими действиями. Он создал совершенно новую вселенную со своей уникальной временной линией! То есть где-то в параллельном мире продолжила свое существование Земля, познавшая все ужасы войны с фашистами, – наш мир. Однако Эйнштейн вернулся на другую планету. Он вернулся в созданный им параллельный мир, который мы знаем под названием «Вселенная Command & Conquer».

сам, поиграв в ***Command & Conquer: Red Alert***.
СССР захватил три четверти Европы. Однако армия Союзников, объединившая войска США, Германии, Японии, Великобритании и других стран, сумела переломить ход войны. Советский Союз потерпел сокрушительное поражение, а Сталин погиб во время осады Москвы. Что же касается Кейна, то он исчез со сцены, как только осознал неизбежность капитуляции СССР.

«Подарок» из космоса

На Земле воцарился мир. Коммунистическая партия прекратила свое существование. Страны, победившие СССР, основали «Альянс Демократических Наций», организацию, поставившей себе целью не допустить повторение войны и разгул терроризма. Альянс просуществовал до 12 октября 1995 года, когда был заменен Глобальной Оборонной Инициативой (Global Defense Initiative – GDI). Впрочем, об этом объединении – чуть позже.
А в Италии, за несколько лет до образования GDI, рядом с руслом реки Тибр упал метеорит. Именитый ученый доктор Мебиус обследовал кратер, оставленный «гостем из космоса», и обнаружил некую инопланетную форму жизни. Организмы, являющиеся наполовину минералом, наполовину растением, внешне напоминали кристаллообразные кактусы. Мебиус взял образцы неземной субстанции, получившей название тибериум, чтобы изучить их в своей лаборатории на территории США. Вскоре ученый понял, какую угрозу его находка представляет для человечества. За две недели тибериум заполонил весь сад лаборатории, уничтожив при этом другие растения. Вскоре умерли несколько коллег Мебиуса. Оказалось, иноземные организмы обладают крайне высокой токсичностью и мутагенностью. Они отравляют человека, воздействуют на его ДНК и вызывают быстрые изменения во внешности и поведении.
Однако тибериум примечателен еще одной особенностью, которая заинтересовала не только ученых, но и «Братство НОД». Он запросто вытягивает из земной толщи полезные вещества, впитывая их, как губка. «Братство» довольно быстро научилось получать из тибериума металлы и минералы. Технология добычи оказалась крайне дешевой, и ценность тибериума, естественно, возросла. Его стоимость на международном рынке мгновенно подскочила до небес, оставив позади цены на нефть и золото. «Братство НОД» наладило поставки оборудования для добычи природных ресурсов из тибериума в большинство стран мира и в считанные месяцы превратилось в одну из самых процветающих торговых корпораций.
Тем временем, космическая проказа пугающими темпами распространялась по свету, перекидываясь с материка на материк. Там, где появлялись тибериумные поля, умирало все живое, а земля превращалась в пустошь, где не могли жить ни животные, ни люди. Инопланетная дрянь прекрасно чувствовала себя в любых климатических условиях, не перенося лишь жару пустынь и жуткого холода.
Казалось бы, пора трубить тревогу. Однако лидер «Братства НОД», уже знакомый нам Кейн, провозгласил тибериум не бедой планеты, а ее спасением. И, надо заметить, ему многие поверили.

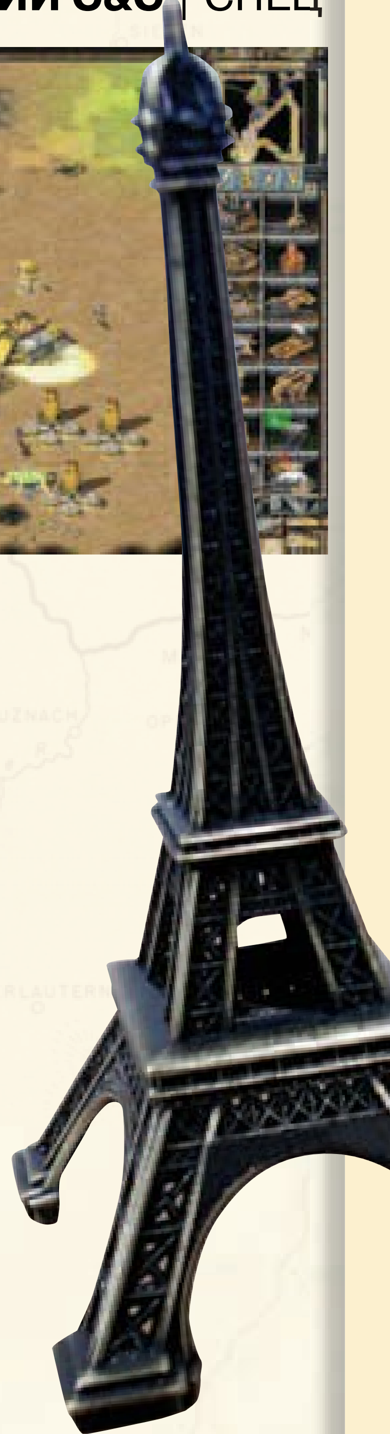

Ионная пушка, поставившая точку в Первой тибериумной войне.

Первая тибериумная война

Благодаря ораторскому мастерству Кейна и активной рекламе, "Братство НОД» быстро заручилось общественной поддержкой. Более того, тибериум вызвал рож-


Майкл МакНил лично прикончил Кейна.


Тибериум превратил цветущие поля в бесплодные земли.



дение новой религии, и Кейн стал ее пророком. «Нет, я не Бог, – заявлял он. – Не Бог, но что-то около того». Кейн провозгласил эпоху новой Земли, планеты, чья экосистема основана на тибериуме. Он также называл Организацию Объединенных Наций виновницей всех бед человечества.

«Братство НОД» давно находилось под пристальным вниманием спецслужб, и ООН хорошо знала о его связях с многими террористическими группами. Путем подкупа и шантажа, не брезгуя запугиванием и заказными убийствами, «Братство» пыталось прибрать к рукам политическую и экономическую власть по всему миру. Попытки урегулировать ситуацию правовыми методами провалились. Тогда руководство ООН в прямом телеэфире объявило Кейна величайшей угрозой демократии и официально приказало международному миротворческому альянсу GDI любыми методами освободить страны, подчиненные «Братству».

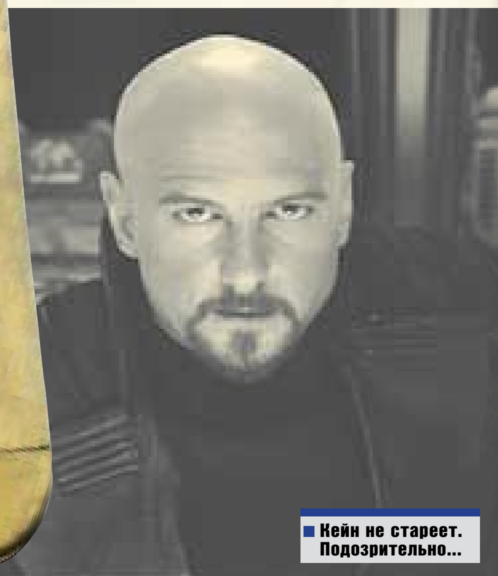
Планету охватила Первая тибериумная война, событиям которой посвящена стратегия ***Command & Conquer: Tiberian Dawn***. Ни Кейн, ни GDI не обладали достаточными ресурсами для быстрой победы. Желая переломить ход войны, лидер «Братства НОД» велел начать эксперименты над людьми, пытаясь создать суперсолдат. Несчастным вкалывали в кровь тибериум, вызывая изменения ДНК. Но опыты не успели зайти слишком далеко. Армия GDI под руководством генерала Соломона захватила главную базу «Братства» – Храм НОД в Сараево. Бой с лучшими отрядами Кейна длился трое суток. В конце концов, GDI расстреляла храм с орбиты Земли из мощной ионной пушки. Предполагалось, что Кейн погиб под обломками, однако его труп так и не нашли.

Вторая тибериумная война

После поражения «Братство НОД» распалось на множество мелких групп. Большинство офицеров организации Кейна предстали перед судом и были сурово наказаны. Однако победа GDI не вернула покой человечеству. Тибериум распространялся по планете с пугающей быстротой. Организация Объединенных Наций дала задание GDI изучить инопланетную заразу и найти способ остановить ее. Шли годы, а «противоядие»

Кейн и Каин

Говоря о серии Command & Conquer, нельзя обойтись без библейских аллюзий. Дело в том, что в английском языке фамилия Кейн произносится так же, как Каин. Последний же, как известно, был сыном Адама, из зависти убившим своего брата Авеля. Бог наказал Каина проклятием, сказав: «Ты будешь изгнанником и скитальцем на земле». При этом Господь пометил преступника особым знаком – «Каиновой печатью», чтобы никто его не убил. Библия свидетельствует, что братоубийца ушел в «землю Нод». Учитывая тот факт, что во вселенной Command & Conquer Кейн действует на протяжении доброй сотни лет и при этом не стареет, поневоле закрадывается подозрение: а не тот ли это Каин?


Кейн не стареет. Подозрительно...



Да, некрасиво. Зато играть было здорово!

от тибериума по-прежнему оставалось мечтой. Все, что могла сделать GDI, – эвакуировать население с зараженных территорий в заполярный круг. Те, кто отказывались уезжать, подвергались мутациям. То тут, то там люди встречали странных, доселе невиданных животных, отличающихся высокой агрессивностью.

Опустели целые страны. И именно в этих заброшенных землях обосновались разрозненные группы «Братства НОД». Фанатики не просто зализывали раны, они готовились к новой войне и ждали возвращения своего гуру. Как оказалось, не зря. Спустя тридцать лет после разрушения храма в Сараево, состоялось «второе пришествие» Кейна. Никто не знает, где он пропадал почти треть века. Одни говорили – прятался от GDI, другие уверяли – воскрес из мертвых. Так или иначе, стоило Кейну объявить общий сбор, и миллионы присягнули ему на верность. Без долгих прелюдий бритоголовый лидер развязал Вторую тибериумную войну. Однако на этот раз армия GDI пребывала в полной боевой готовности. «Братству НОД» не помогли ни шагающие танки, ни тибериумное оружие – если играл в ***Command & Conquer: Tiberian Sun***, то сам это прекрасно знаешь. Офицер GDI Майкл МакНил пробился прямо в штаб Кейна и убил предводителя сил зла. Но, судя по всему, в Command & Conquer 3 мы вновь встретимся с фанатичным полубогом. Удивляться тут нечему, ведь Кейн уже однажды «воскресал».

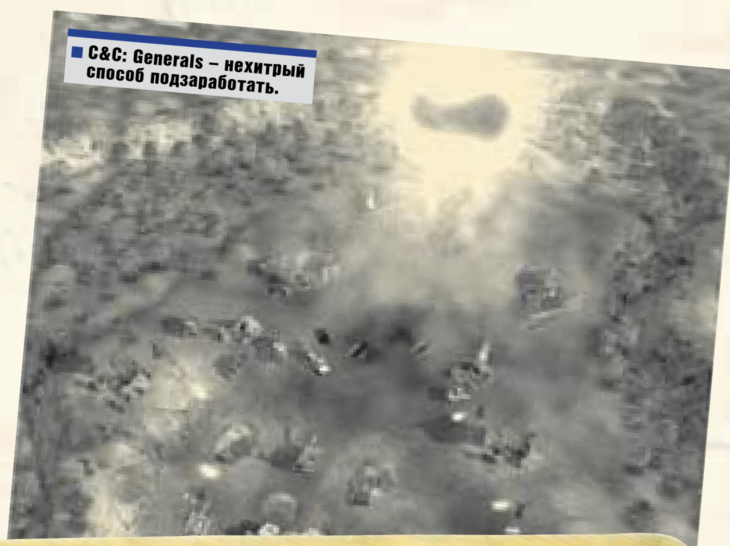
ЧТО ДАЛЬШЕ?

Человечество продолжило борьбу за выживание. К середине XXI века двадцать процентов земной поверхности – так называемые «красные зоны» – оказались полностью покрыты тибериумом. Пятьдесят процентов – «желтые зоны» – поражены частично. Там обитают мутанты и скрывающиеся члены «Братства НОД». Остальная территория – «зеленые зоны» – пригодна для жизни.

Пока GDI ищет способ обуздать тибериум, все больше людей склоняется к мнению, что коварный организм из космоса не случайно попал на планету, а был намеренно заброшен сюда. Существует гипотеза об инопланетном вмешательстве, из которой следует, что таким образом пришельцы готовят для себя новый дом. И вторжение уже не за горами.

Так ли обстоят дела на самом деле – мы узнаем из C&C 3: Tiberium Wars. История вселенной, созданной Альбертом Эйнштейном, скоро продолжится. Будем надеяться, у человечества еще есть шанс.





C&C: Generals – нехитрый способ подзаработать.



АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ COMMAND & CONQUER

История вселенной Command & Conquer, сложная сама по себе, была окончательно запутана издателями игр серии – компаниями Virgin Interactive и Electronic Arts. Благодаря Virgin появился альтернативный цикл C&C– Red Alert. Если первая часть «Красной тревоги» еще подпадала под понятие «приквел», то Red Alert 2 вообще не содержит отсылок к тибериумной серии. Предполагается, что злосчастный метеорит с инопланетной заразой так и не упал на Землю.

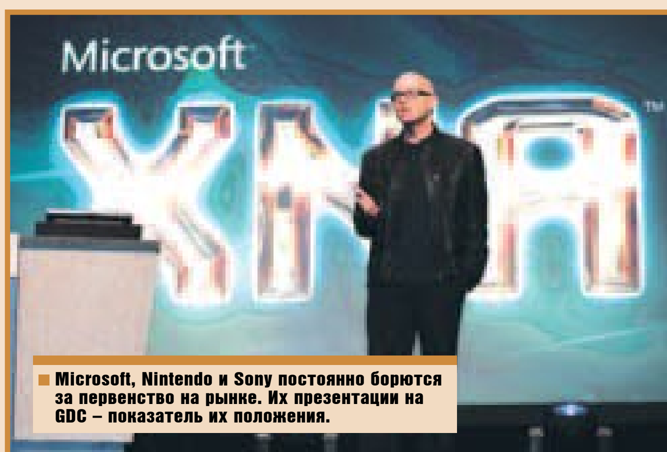
Что касается Electronic Arts, то компания подпортила мифологию знаменитого сериала вышедшей в 2003 году стратегией Command & Conquer: Generals. Игра хорошая, спору нет, однако куда подевались GDI и «Братство NOD»? Вместо них войну ведут исламская террористическая организация, Китай и США. Не слишком ли много побочных циклов запущено ради банальной наживы?



С 18 по 20 октября этого года в культурной столице России, славном городе Санкт-Петербурге, состоится событие, которое с замиранием сердца ждали все отечественные разработчики и издатели. На русскую землю благодаря совместным усилиям Издательского Дома (game)land и американской компании CMP Media приходит легендарная конференция для профессионалов игровой индустрии Game Developers Conference.

СУДЬБЫ ИГРОВОГО МИРА ВЕРШАТСЯ В ПИТЕРЕ

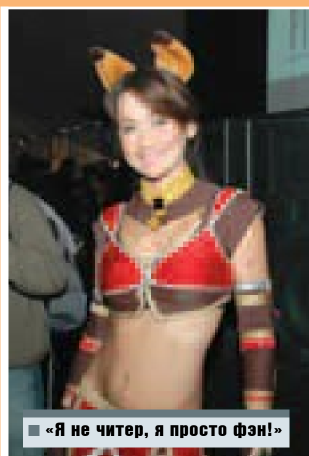
Если для журналистов и поклонников компьютерных и видеоигр проводятся масштабные **Electronic Entertainment Expo** (**E3**) и **Tokyo Game Show** (**TGS**), то для разработчиков, создающих эти игры, и издателей, которые выпускают готовые продукты, существует специализированная конференция **Game Developers Conference** (**GDC**). На протяжении многих лет GDC держит марку мероприятия, на котором все заинтересованные стороны могут обменяться мнениями о будущем индустрии, продемонстрировать новые технологии, похвастаться достижениями и, естественно, познакомиться друг с другом.
Каждый год GDC, проводимая в США, собирает порядка 12 000 участников со всех уголков мира. Стоит напомнить, что именно в рамках GDC впервые была представлена PlayStation 2 и показан движок нового поколения Unreal Engine 3 от **Epic Games**. И это не считая многочисленных круглых столов, семинаров, лекций и специальных выступлений с участием настоящих легенд игровой индустрии – например, **Уилла Райта** (Will Wright) или **Питера Молине** (Piter Molineux). Долгое время из-за высокой цены билета (до $2000) и стоимости перелета большинство отечественных разработчиков не могли принять участие в конференции. В этом году все лидеры мировой игровой индустрии приедут на GDC Russia, которая пройдет с 18 по 20 октября этого года в уютных залах гостиницы «Москва» в самом центре Санкт-Петербурга. Уже сейчас известно, что в GDC Russia будут участвовать лучшие компании, работающие на российском рынке: **Nival Interactive**, «**Новый Диск**», «**Бука**», «**Акелла**», **Electronic Arts** и фирма «**1С**». Зубры отечественного игростроя будут обсуждать такие животрепещущие темы, как будущее игрового рынка в России, консоли нового поколения, онлайн и десятки других, не менее важных вопросов. В рамках конференции планируются семинары, круглые столы по актуальным вопросам с участием как российских, так и иностранных экспертов.



Microsoft, Nintendo и Sony постоянно борются за первенство на рынке. Их презентации на GDC – показатель их положения.

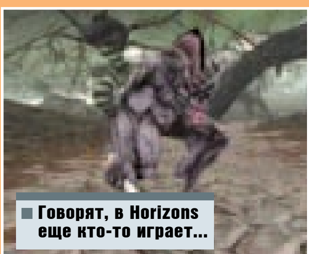
Для нас, рядовых геймеров, GDC в Санкт-Петербурге значит едва ли не больше, чем для завзятых специалистов. Наконец-то известные зарубежные издатели обратят внимание на отечественный рынок. Некоторые российские проекты и сейчас хоть куда, а с учетом западного опыта станут еще лучше. Не исключено, что и многие наши игры найдут дорожку в Европу и США. Мы обязательно расскажем тебе о том, как проходила конференция, и предложим тонну эксклюзивных материалов в одном из будущих номеров.

Текст: Иван Гусев



«Я не читер, я просто фэн!»

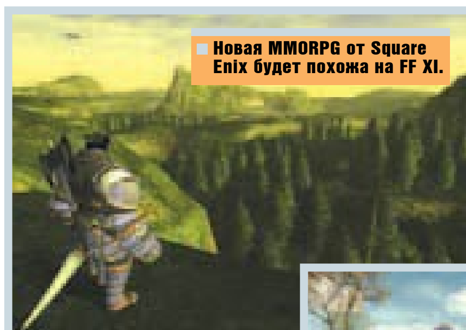
Компания **Square Enix** изъяла из виртуального мира ***Final Fantasy XI*** порядка 250-ти миллиардов местных кибер-денег. Причина – мошенники использовали запрещенные программы для добычи игровой валюты, а после продавали ее за реальные йены. Происшествие нашло отклик в... Министерстве экономики, торговли и промышленности Японии. Чиновники начали собственное расследование махинаций в виртуальных вселенных и рекомендовали игровым компаниям строже контролировать, кто, как и для чего зарабатывает кибер-деньги. Поговаривают, в недалеком будущем японских читеров станут судить...



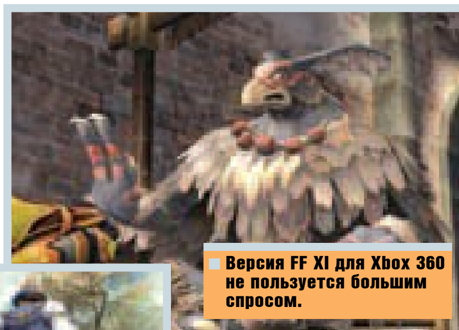
Говорят, в Horizons еще кто-то играет...

Студия **Tulga Games** каким-то чудом сумела продать свою онлайновую ролевку ***Horizons: Empire of Istaria***. Ничем не примечательный многопользовательский проект был издан компанией **Atari** в 2003 году, и обрел популярность лишь в очень узких кругах. Вероятно, Horizons способна приносить небольшой доход, иначе вряд ли бы на нее позарилась компания **EI Interactive**, специализирующаяся на казуальных онлайновых играх. Вырученные средства Tulga Games пустит на разработку своей недавно анонсированной хоррор-MMORPG под названием ***Dark World Online***.

СИКВЕЛ FINAL FANTASY XI ПОД ВОПРОСОМ



Новая MMORPG от Square Enix будет похожа на FF XI.



Версия FF XI для Xbox 360 не пользуется большим спросом.



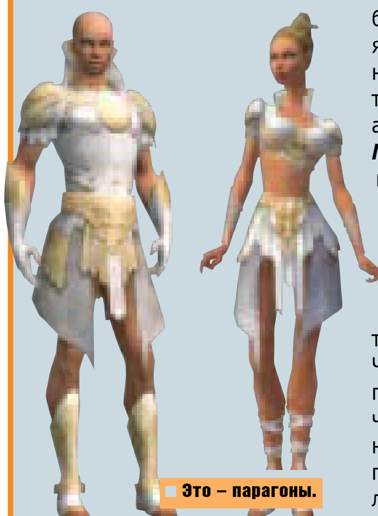
Пока разработка сиквела FF XI не планируется.

По интернету волной прокатились слухи о ***Final Fantasy XI-II***, сиквеле знаменитой японской MMORPG. Первым громкую новость сообщило агентство **Nikkei Net**. Утверждалось, что многопользовательская ролевая игра разрабатывается для трех платформ (**PlayStation 3**, **Xbox 360** и **PC**) и появится в продаже в 2007 году. Однако новостное агентство затруднялось ответить, будет ли действие Final Fantasy XI-II происходить в уже знакомом нам мире Vana'diel, или же японская компания **Square Enix** познакомит нас с совершенно новой фэнтезийной вселенной.

Увы, слухи оказались полной чепухой. Уже на следующий день после появления информации о Final Fantasy XI-II из Square Enix поступило официальное опровержение. Издательство не имеет четких планов касательно будущего онлайновой «финалки» и пока намерено ограничиться выпуском адд-онов для FF XI. Нерешительность Square Enix вполне объяснима. На сегодняшний день Final Fantasy XI является единственной многоплатформенной MMORPG (в нее играют владельцы PC, **PlayStation 2** и Xbox 360), однако она так и не принесла издателю сверхприбылей. К примеру, было продано лишь 72 тысячи экземпляров игры для консоли Xbox 360 – довольно скромное достижение.

Опровергнув слухи о Final Fantasy XI-II, Square Enix в то же время подтвердила, что работает над новой MMORPG. По словам продюсера FF XI **Хиромити Танаки** (Hiromichi Tanaka), пока не анонсированный фэнтези-проект по духу не особо отличается от «финалки».

GUILD WARS МНОГО НЕ БЫВАЕТ



Это – парагоны.

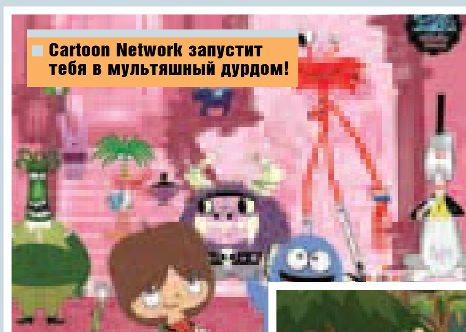
Еще весной один из основателей студии **ArenaNet** **Джефф Стрейн** (Jeff Strain) донес до геймеров благую весть: компания намерена выдавать на-гора по серии ***Guild Wars*** раз в полгода. Причем, каждое дополнение будет полноценной, самостоятельной MMORPG. Джефф не лукавил – недавно издательство **NCsoft** официально анонсировало ***Guild Wars Nightfall***. Первые две игры популярной фэнтезийной серии (Guild Wars и ***Guild Wars: Factions***) разошлись двухмиллионным тиражом, и Nightfall, без сомнения, тоже получит теплый прием.

Что же ждет нас в новой порции «Войн»? Если честно, ничего особенного. Пока ArenaNet представила публике лишь несколько арен и двух новых персонажей: дервиша (священного воина, вооруженного косой) и парагона (ангела). Разработка Guild Wars Nightfall уже достигла стадии бета-тестирования, так что свежие детали не заставят себя ждать. Владельцы Guild Wars или Guild Wars: Factions без проблем перенесут своего персонажа в Nightfall. Выход игры намечен на конец года, а это означает, что уже летом 2007-го на прилавках магазинов появится и четвертая часть Guild Wars.

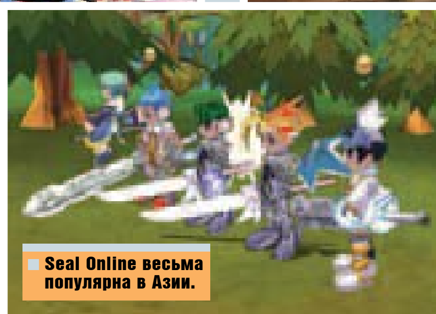


А это – дервиши.

МУЛЬТЯШКИ ИГРАЮТ В MMORPG


Cartoon Network запустит тебя в мультяшный дурдом!


Pirates of Caribbean Online – игра для семейного досуга.


Seal Online весьма популярна в Азии.

Издатели и разработчики онлайновых многопользовательских игр, очевидно, поняв, что в течение минимум двух ближайших лет им не «заборотъ» ***World of Warcraft***, все чаще задумываются об огромной, но пока толком не охваченной аудитории – детях. Так, в компании **Disney** предполагают, что ***Pirates of Caribbean Online*** идеально подойдет для семейного досуга и понравится и взрослым, и их юным отпрыскам. Онлайновую многопользовательскую игру для детей затеял и телеканал **Cartoon Network**, вещающий, между прочим, в 160-ти странах мира. Разработку проекта взяла на себя южнокорейская компания **Grigon Entertainment**, хорошо известная в Азии благодаря проекту ***Seal Online***. В игре будут действовать персонажи из многих популярных мультсериалов Cartoon Network, включая **Foster's Home for Imaginary Friends**, **Ben 10** и **Codename: Kids Next Door**. Релиз намечен на весну 2008 года. Руководство Cartoon Network уверено, что проект будет понятен и интересен как азиатским, так и западным детям. О геймплее пока не сказано ни слова, зато достоверно известно, что онлайновую забаву можно будет скачать бесплатно, однако ежемесячную абонентку платить все-таки придется.

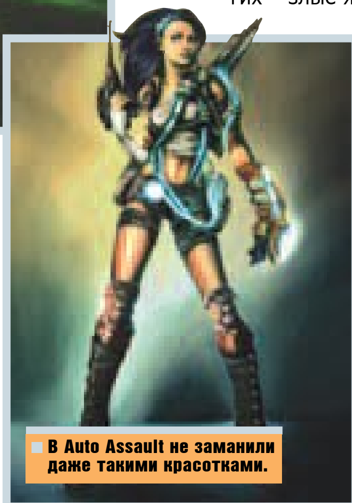
Кстати, аналогичную разработку недавно анонсировала уже упомянутая выше Disney. Компания предоставила для казуальной многопользовательской игры, разрабатываемой китайской **Shanda Interactive**, своих знаменитых мультяшных персонажей: Микки Мауса, Дональда Дакка и прочих героев всевозможных «утиных историй».

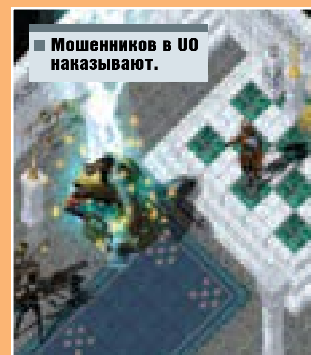
В AUTO ASSAULT ПУСТО И ГРУСТНО


В Auto Assault демографический кризис.

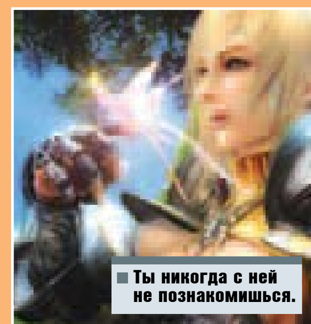
Онлайновая многопользовательская игра ***Auto Assault***, похоже, повторяет судьбу печально знаменитой ***The Matrix Online***. Производство последней, напомним, обошлось почти в 30 миллионов долларов. Однако онлайновая «Матрица» не заинтересовала геймеров. Компании **Sony Online Entertainment** пришлось закрыть большинство серверов игры и объединить оставшиеся, дабы в мире Нео не было столь пустынно. Сегодня The Matrix Online влачит жалкое существование.

Яркая Auto Assault от южнокорейского издателя **NCsoft** вышла всего несколько месяцев назад, и, будем откровенны, проект стартовал просто ужасно. Разборки «на колесах» в постапокалиптическом мире заинтересовали немногих – злые языки говорят о «смешных» 10-ти тысячах подписчиках. И пусть пресс-служба NCsoft уверяет, что Auto Assault найдет свою аудиторию, факты свидетельствуют об обратном. Недавно издательство объединило европейские и североамериканские серверы. Мера вызвана жалобами геймеров – им, бедолагам, попросту не с кем играть. Предполагается, что объединение серверов «вдохнет жизнь» в Auto Assault.


В Auto Assault не заманили даже такими красотками.


Мошенников в UO наказывают.

Американская компания **Electronic Arts** закрыла 180 аккаунтов игроков легендарной онлайновой ролевки ***Ultima Online***. Наказанных обвинили в финансовых махинациях в особо крупных размерах. Одновременно с карательной операцией, EA вывела из виртуальной вселенной 15 триллионов золотых, заработанных нечестным путем. Сумма впечатляет не только количеством нулей. На онлайновых аукционах за миллион золотых UO дают от доллара до четырех. Нетрудно подсчитать, что мошенники потеряли огромные деньги – от 15 до 60 миллионов долларов.


Ты никогда с ней не познакомишься.

Южнокорейская компания **Webzen** решительно «прикончила» онлайновую фэнтези-ролевку ***Endless Saga***. Жалеть особо не о чем – геймеры знали только, что «Бесконечная сага» разрабатывается на супернавороченном движке Unreal Engine 3. Руководство Webzen посчитало Endless Saga недостаточно оригинальным проектом и предпочло прекратить (именно прекратить, а не отложить в долгий ящик) разработку, прежде чем в него будут вбуханы миллионы долларов. Освободившиеся трудовые ресурсы брошены на создание трех других перспективных ММО-игр: ***Soul of the Ultimate Nation***, ***Huxley*** и ***APB***.

Если помнишь, в прошлом номере я просил читателей правильного журнала о компьютерных играх делиться со мной ссылками на интересные флэш-проекты. Парочка игр в сегодняшней подборке была открыта мной именно благодаря читателям. Продолжайте в том же духе – почтовый ящик **nemezido@gmail.com** пребывает в добром здравии и готов к приему ваших писем.
В этом выпуске представлены самые модные хиты минувшего лета. Мы нашли флэшки со всего света: помимо англоязычных «прелестниц», есть и «японка», и «француженка», и даже «китаяночка». В переводе они не нуждаются, так что не пугайся, увидев на загрузившейся странице иероглифические каракули.

Текст: **Иван Гусев**

ФЛЭШ-ИНТЕРНАЦИОНАЛ

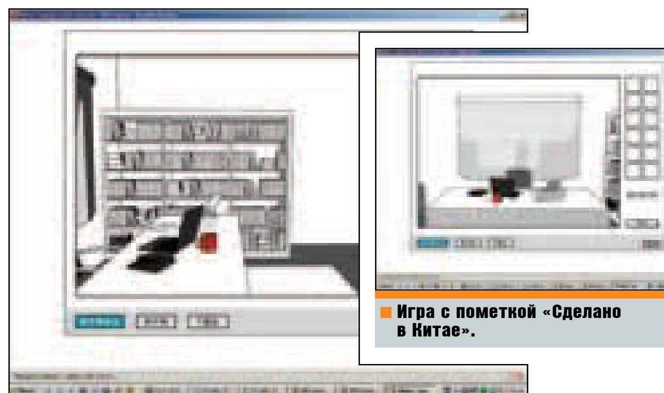
ТЫ ПОЛЮБИШЬ ЭТИ ИГРЫ БЕЗ ВСЯКОГО ПЕРЕВОДА

DEVELOPER CODE

http://game.crsdc.com.cn

Developer Code, достойный представитель популярного нынче поджанра адвенчур, именуемого «побег из комнаты», создан компанией **IBM China**. Игрушка чудовищно долго грузится, однако подождать стоит. Поскольку ты в китайском наверняка ни бум-бум, вот тебе краткий пересказ сюжета: программист, ответственный за важный проект, неожиданно ушел из компании, не оставив ни логина, ни пароля к своему компьютеру. Дэдлайн уж близок, и герой Developer Code должен отыскать доступ к компьютеру коллеги. Обыщи комнату, найди активные объекты, подумай, и тебе обязательно откроется информация, необходимая для входа в чужой комп. Пока не получишь доступ, из кабинета не выберешься.

Игра в оффлайне: нет
Размер: 2986 kb
Оценка: 4



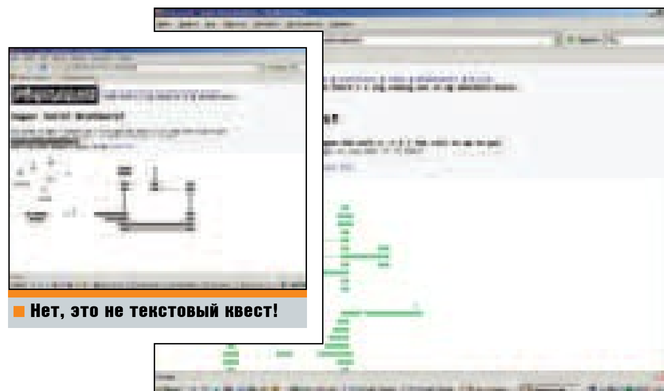
Игра с пометкой «Сделано в Китае».

SUPER SERIF BROS.

http://www.foon.co.uk/farcade/ssb

Народная мудрость гласит: не все то золото, что блестит. От себя добавлю: и не все то какашка, что плохо выглядит. Возьмем, к примеру, ***Super Serif Bros***. Ее графика вызывает недоумение – кажется, что ребенок набрал какую-то белиберду в программе Word. Задача, поставленная перед тобой, проста: используя стрелки, передвигай по полю безымянного персонажа (он обозначен как I), собирай золото (▯) и пробирайся к выходу (E). Для достижения цели используй лифты («), движущиеся платформы (T), выключатели (~) и убегай от врагов (]).
Резюмируя: Super Serif Bros. – интереснейший паззл с невзрачной внешностью.

Игра в оффлайне: нет
Размер: 1986 kb
Оценка: 5



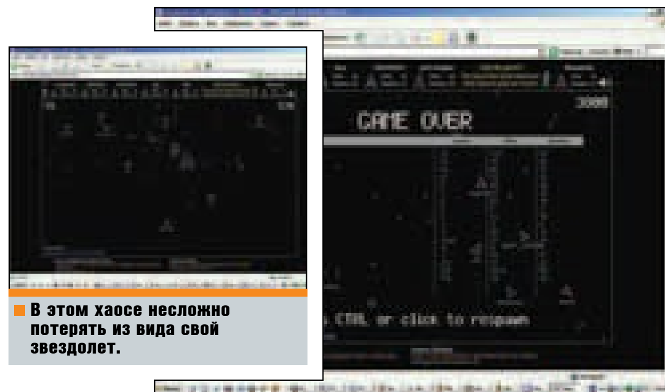
Нет, это не текстовый квест!

ASTEROIDS MULTIPLAYER

http://cogames.net/asteroids

В многопользовательскую флэш-версию классической аркады ***Asteroids*** сами астероиды не попали. Зато в ней есть ты и еще 15 ребят, и вы сражаетесь по принципу «Каждый за себя». Ты управляешь своим звездолетом стрелками клавиатуры, а за стрельбу отвечает «пробел» (рекомендую нажать его и не отпускать вообще). Есть три вида бонусов: красный крест – это здоровье, белый круг – защитное поле и зеленый квадрат – апгрейд оружия.
С момента начала игры и до появления надписи Game Over вряд ли пройдет больше десяти секунд. Респаун – и через три секунды ты снова «мертв». Снова респаун – и снова, и снова. Эту сумасшедшую забаву просто необходимо попробовать.

Игра в оффлайне: нет
Размер: 338 kb
Оценка: 4



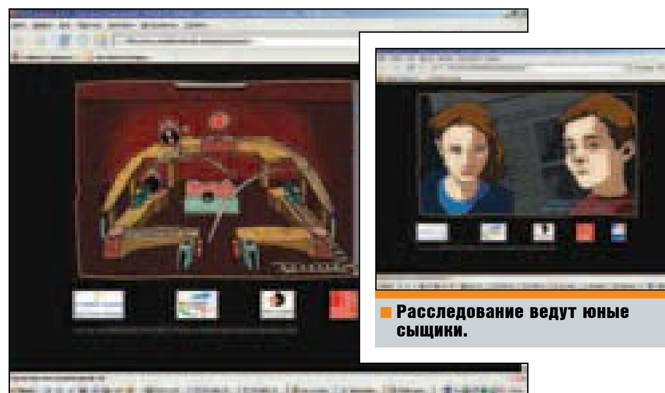
В этом хаосе несложно потерять из вида свой звездолет.

L'EXPRESSO EMPOISONNE

http://www.anodeetcathode.net/games/expresso

Для тех, кто не владеет французским, поясню: ***L'expresso Empoisonne*** переводится как «Отравленный кофе». Этот квест недавно был переведен на английский, и пропустить его теперь – непростительно. Сюжет закручен вокруг ограбления музея. Все думают, что преступник – художник Демьен. Он арестован, однако двое школьников считают живописца невиновным. Они отправляются на поиск улик, оправдывающих Демьена.
Перед тобой красивый классический квест. Надо решать загадки разного уровня сложности и логичности и набивать заплечный рюкзачок-инвентори всяким хламом. В L'expresso Empoisonne встроено несколько забавных мини-игр вроде «Выберись из лабиринта».

Игра в оффлайне: нет
Размер: 7383 kb
Оценка: 5

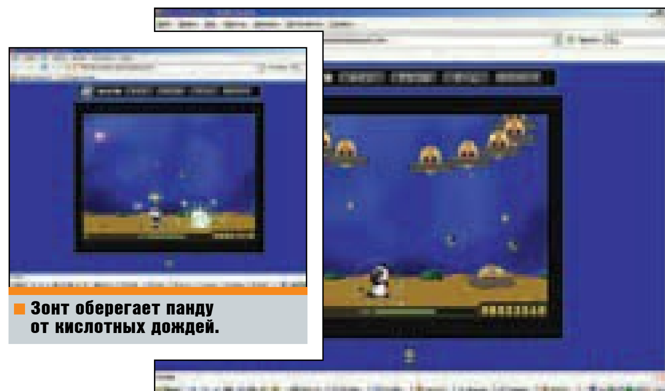

Расследование ведут юные сыщики.

PANZO INVADERS

http://www.netkun.com/panzo/games/jv2.htm

Panzo Invaders – веселый японский римейк классической аркады ***Space Invaders***. Ты управляешь симпатичной пандой, которой волею судеб выпала нелегкая участь борца с инопланетянами. В арсенале Панзо (так зовут персонажа) только металлические шары. Их необходимо швырять в звездолеты пришельцев. Кроме того, панда способна прыгать и пинать врагов ногами (это умение пригодится на последних уровнях, когда инопланетяне начнут сбрасывать на землю всяких ползучих гадов).
Управление элементарно – посредством мышки. Графика и анимация яркие, глаз радуют. Но самое приятное в Panzo Invaders – быстрый, ненапряжный геймплей.

Игра в оффлайне: нет
Размер: 1117 kb
Оценка: 4


Зонт оберегает панду от кислотных дождей.

Долгожданная ***Heroes of Might & Magic V*** оказалась хорошей игрой и вернула знаменитому стратегическому сериалу былую славу. В мир «Меча и Магии» вернулись заматеревшие фанаты, познакомились со сказочной вселенной и новые поклонники. В интернете можно найти мириады неофициальных сайтов, которые снабжают всю эту «геройскую» братию картами, модами, обоями для рабочего стола. Мы отобрали лучшие фан-сайты, посвященные «Героям Меча и Магии» (последней части в особенности), на которых ты узнаешь о любимом фэнтезийном мире много нового. Да и дополнительные сценарии никому не помешают. А красивые картинки, созданные фанатами, наверняка «приживутся» у тебя на рабочем столе.

Текст: **Александр Краснов**

НОВАЯ ЭПОХА «ГЕРОЕВ» НАЧАЛАСЬ

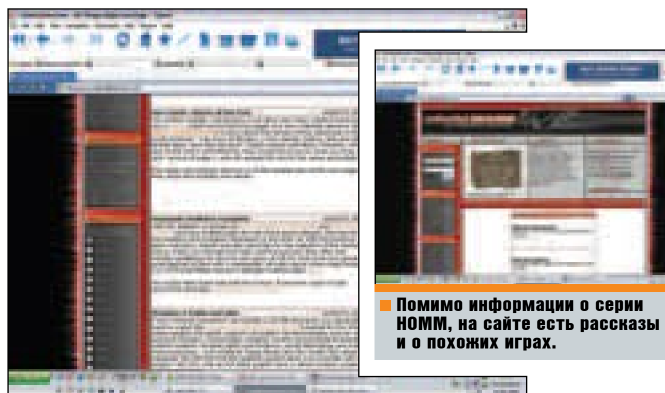
Но где достать свежие карты для любимой стратегии?

СЕРАЯ ГАВАНЬ

http://www.celestialheavens.com/

Без сомнений, **www.CelestialHeavens.com** – один из самых старых и уважаемых фан-сайтов о мире «Меча и Магии». Здесь публикуются материалы не только по «геройской» серии, но и по вселенной Might & Magic в целом. ***Heroes of Might & Magic V*** создатели ресурса уделяют особое внимание. Уже сейчас на сайте выложен десяток модификаций для этой игры. Например, есть специальный апдейт, который заменяет устрашающего монстра Wraiths из Некрополиса на Death Knight из ***Heroes of Might & Magic III*** (новый Рыцарь Смерти необыкновенно похож на своего предка!). Фанатам третьей части должно понравиться. Огорчает одно – дизайн у сайта, мягко говоря, не самый привлекательный.

Дизайн: 4
Полезность: 5
Оценка: 5



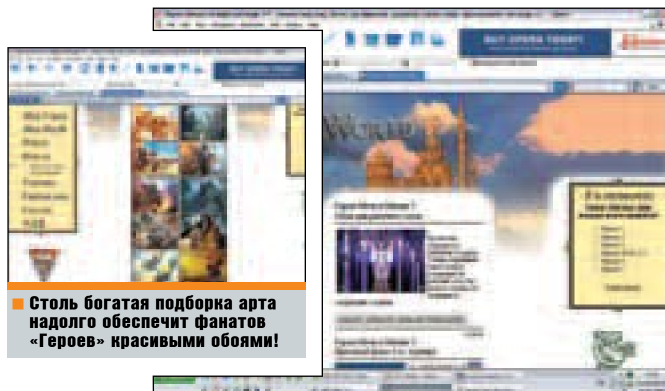
Помимо информации о серии HOMM, на сайте есть рассказы и о похожих играх.

ТУРНИРЫ ГЕРОЕВ

http://www.heroesworld.ru/

Дизайн сайта **Heroes-World.ru** выполнен в стиле пятой части ***«Героев»***, что обязательно понравится фанатам ***Heroes of Might & Magic V***. А вот с файловой базой на портале пока не ладится. Из интересных разделов можно отметить разве что «Арт-галлерею», где собрана большая подборка качественного арта и обоев для рабочего стола. Но создатели этого ресурса, судя по всему, и не гонятся за большими архивами карт и дополнений. Зато команда сайта постоянно проводит турниры по всем частям знаменитой стратегии. Победителям, кстати, дарят ценные подарки. Не упусти шанс показать другим, на что ты способен!

Дизайн: 5
Полезность: 4
Оценка: 4



Столь богатая подборка арта надолго обеспечит фанатов «Героев» красивыми обоями!

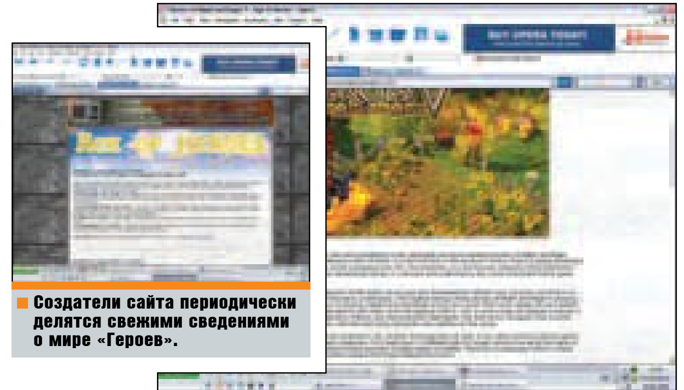
ЭПОХА МЕЧА И МАГИИ

http://www.heroesofmightandmagic.com/

Старый и очень популярный портал. Здесь есть подробное описание всех сериях ***Heroes of Might & Magic***, а также великолепные тематические форумы. Ты найдешь исчерпывающие статьи о каждом замке, монстре, персонаже и заклинании. Создатели сайта очень подробно рассказывают о трех последних частях. Жаль, но разделы о ***HoMM*** и ***HoMM II*** вместо богатой подборки статистических данных, выдают пользователям лишь краткие описания основных особенностей этих проектов.

Процесс просмотра сайта омрачает совсем никакое оформление. Случайного прохожего могут отпугнуть неудобные узенькие окна, тусклый фон и пересыщенные текстом странички.

Дизайн: 3
Полезность: 4
Оценка: 4



Создатели сайта периодически делятся свежими сведениями о мире «Героев».

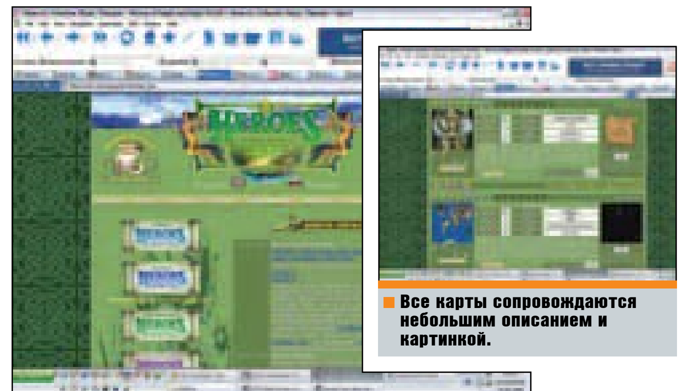
ЛУЧШИЕ КАРТОГРАФЫ

http://www.heroesportal.net/

На первый взгляд кажется, что **Heroes-Portal.ru** – это посредственный фан-сайт о «Героях». Дизайн не вызывает отторжения, но и не приводит в восторг. Однако стоит немного изучить разделы, как становится ясно – перед нами настоящая сокровищница для поклонников ***Heroes of Might & Magic***! Главным образом впечатляет набор карт. По заверениям авторов, их тут собрано порядка 3000 штук. В основном, для третьей и четвертой части, но уже сейчас есть отдельная страничка, посвященная ***HoMM V***. Надеемся, обновления не заставят себя ждать.

Кроме того, обязательно изучи историю всех частей «Героев», описания замков и монстров. Непременно узнаешь что-то новое.

Дизайн: 4
Полезность: 5
Оценка: 5



Все карты сопровождаются небольшим описанием и картинкой.

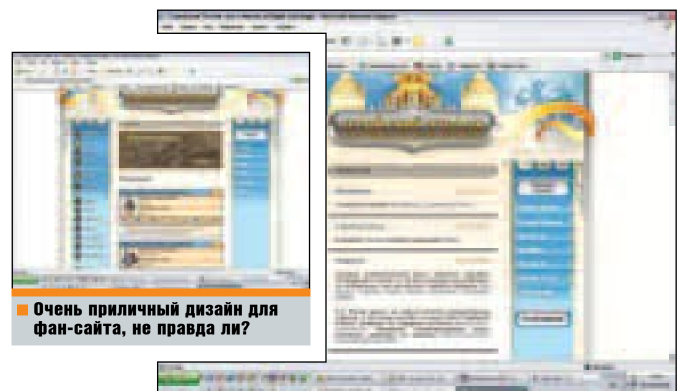
ГЕРОЙСКИЙ КРАСНЫЙ УГОЛОК

http://heroes.ag.ru/

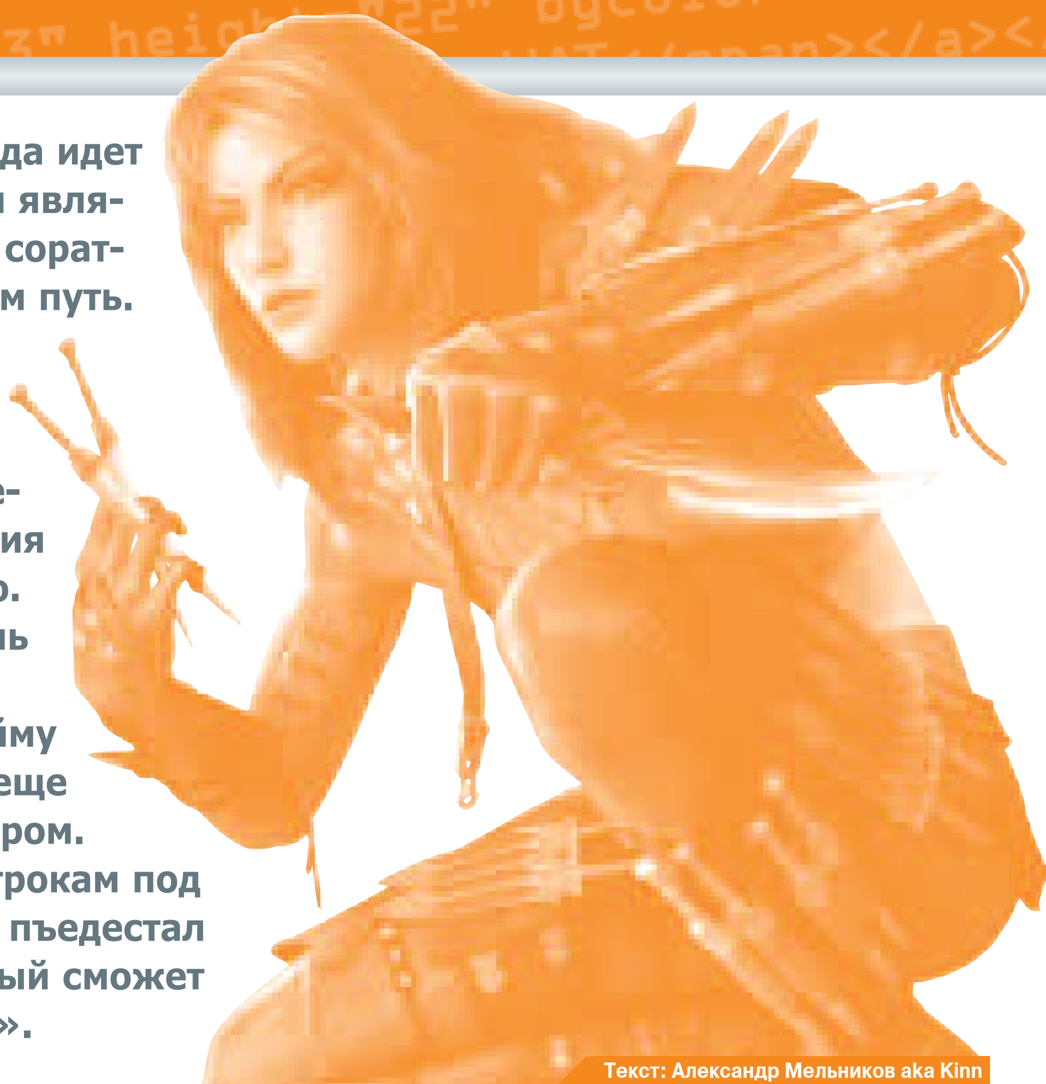
Игровой сайт **AG.ru** давно выделил отдельный уголок для серии ***Heroes of Might & Magic***. Недавно «геройский» портал сменил дизайн, обзавелся дополнительными разделами и начал пополняться новыми материалами. Упор делается на последнюю часть «Героев», хотя карты для предыдущих игр серии здесь тоже есть. Также на сайте можно прочитать статьи о магии, артефактах, героях, а также их характеристиках.

Карт для ***Heroes of Might & Magic V*** до сих пор нет. Надеемся, этот раздел откроется в ближайшем будущем. «Геройский уголок» – очень информативный и удобный сайт, отличающийся от большинства конкурентов великолепным дизайном. Однозначно лучший русскоязычный портал, посвященный HoMM!

Дизайн: 5
Полезность: 5
Оценка: 5



Очень приличный дизайн для фан-сайта, не правда ли?



«Глава отряда всегда идет впереди партии. Он является примером для соратников, указывает им путь. Командир должен постоянно совершенствоваться, постигать новое, передавать свои знания братьям по оружию. Стать лидером очень тяжело – для этого нужно потратить уйму времени и сил. Но еще сложнее быть лидером. Многим упертым игрокам под силу взобраться на пъедестал почета, но не каждый сможет удержаться на нем».

Текст: Александр Мельников aka Kinn

GUILD WARS: FACTIONS

ТЕТРАДЬ МОЛОДОГО БОЙЦА. ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ

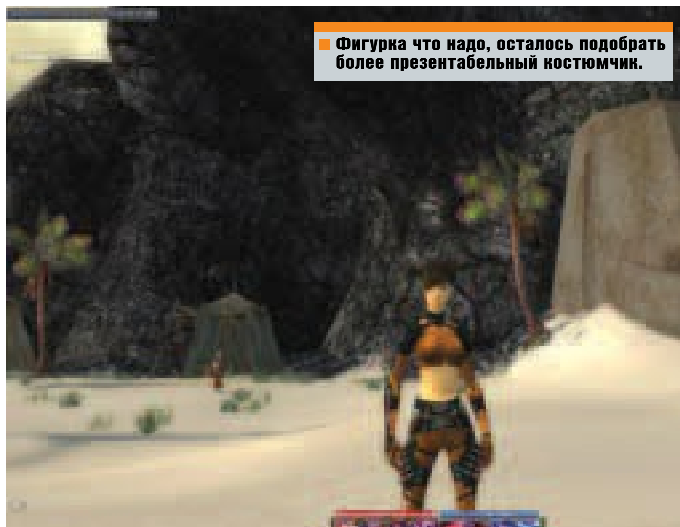


Как все блестит и переливается... Даже жалко пачкать такую красоту кровью врагов.

ГОРЕЧЬ ПОРАЖЕНИЯ

На время наша гильдия забыла о ночных гуляниях, пьянках и развлечениях, направив все свои силы на достижение единственной цели – стать лучшими. И она была достигнута. Месяцы тренировок не прошли даром – медленно, но верно мы набирали очки в десятках сражений. Члены партии показывали себя только с лучшей стороны, помогая клану завоевывать одну победу за другой. В итоге, наша гильдия RUSCorp добралась до первого места в рейтинге и уверенно закрепилась там.

Последующие дни напоминали детскую игру «царь горы». Нам пришлось отбиваться от назойливых претендентов, ставить на место выскочек и в тяжелых боях подтверждать свой титул с равными по силе кланами. Были у нас и промахи, а некоторые победы давались неимоверной ценой. Но чем труднее бой, тем слаще вкус победы. Подходило время чемпионата, и надо было показать, что лидер не просто так занимает свое место. На старте мы выступили отлично, но дальше все пошло уже не так хорошо. Временами не очень слаженные действия отряда приво-


Фигурка что надо, осталось подобрать более презентабельный костюмчик.


Пустил старший дух стрелу и попал в спину среднему...

дили к ошибкам, которые могли стать причиной немедленного поражения. Однако нашим бойцам вовремя удавалось взять себя в руки и исправить допущенные оплошности. Тем не менее, в полуфинале случилось то, чего боялись все члены гильдии. Бой шел на равных, команды не хотели уступать друг другу ни пяди земли, но мы неверно оценили обстановку и заняли крайне невыгодную позицию... Все пошло наперекосяк. Враг быстро вышел на огневой рубеж, смял нашу оборону и одержал победу.

Вылет из турнира больно ударил по нашему самолюбию. Глупый просчет в тактике привел к сокрушительному поражению, но на печаль не было времени. Горевать – только время терять. В скором времени возобновились тренировки, а вместе с ними – и подготовка к новому чемпионату.

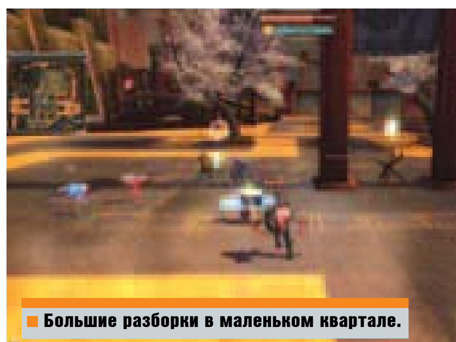
РАЗДЕЛЕНИЕ ТРУДА

С выходом дополнения ***Factions*** мы стали участвовать в битвах альянсов – крупнейших военных объединений. Это тоже дело непростое. Тут нужно проходить специфические тренировки, чтобы овладеть особой техникой сражений. Ребята учатся сражаться в меньшинстве, носиться по полю боя от одной «отчетной точки» к другой и молниеносно менять тактику, согласуя ее с союзниками. Однако существует небольшая загвоздка. В скором времени встает вопрос – куда же девать накопленные с таким трудом faction points? Решение нашлось довольно быстро. Чтобы создать лучшую экипировку, необходимы редкие материалы. Они продаются в магазинах либо за очень большие деньги, либо за упомянутые faction points. С финансами в гильдии дело обстоит туго, ведь в битвах против других геймеров денег не заработаешь. Поэтому драгоценные очки тратятся на обмундирование самых ответственных людей (лидер сам выбирает их), которые к тому же часто находятся в игре. Как правило, это костяк команды защитников гильдии, члены которой участвуют в битвах между альянсами. Между остальными соратниками распределяются лишь остатки крутых шмоток. До меня «почетная очередь» еще не дошла, и я жду не дождусь, когда же мой герой получит долгожданные обновки.

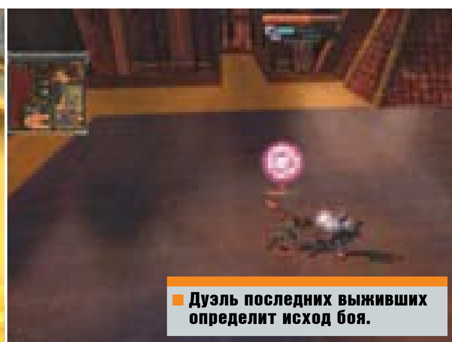
ВЕСЕЛЫЕ СТАРТЫ

Частенько разработчики организуют состязания, за победу в которых можно получить не только первоклассную экипировку для персонажей, но и солидное реальное вознаграждение (например, несколько тысяч долларов или топовые железки для компьютера). Эти мероприятия подогревают интерес геймеров (еще бы! – прим. ред.) к *Guild Wars*. Так что внимательно следи за новостями на официальном сайте (www.guildwars.com) и участвуй в тех «эвентах», которые сочтешь наиболее интересными. Вдруг и тебе улыбнется удача.




Большие разборки в маленьком квартале.


Кто первый встал, того и тапки. В данном случае – стратегически важная точка.


Дуэль последних выживших определит исход боя.

ДНЕВНОЙ

ПРИЧУДЫ ТЕМНОЙ МАГИИ

Колдовство является неотъемлемой частью вселенной «Дозоров». Причем магия в обществе XXI века отличается от волшебства в любой фэнтезийной вселенной. Соответственно, и воплощение заклинаний в игре требует неординарных, свежих подходов. Творческим мукам, в которых рождались колдовские чары *«Дневного Дозора»*, как раз и посвящен этот материал.

СТАРАЯ ВОЛШБА

То, что красиво и эффектно описано в книге, совсем не просто перенести в игру. Однако команда **Nival Interactive** проделала огромную работу и систематизировала большую часть представленных в романах Лукьяненко заклинаний: разбила их на группы и «привязала» к уровням развития героев. Приступая к разработке ***«Дневного Дозора»***, мы уже имели на руках отлично действующую магическую систему. В ее рамках вся волшба делится на Заклинания, Чары, Создание Амулетов и Способности. Персонажи разных классов располагают преимуществом в различных сферах. Так, маги сильны в разрушительных Заклинаниях и Чарах, чародеи мастерски владеют Созданием Амулетов, а Перевертыши наделены Способностями, благодаря которым они и превращаются в сильных животных. При такой градации интересными оказываются не только бои, но и само составление команды: объединяя под своим руководством разных «специалистов», игрок получает непохожие друг на друга партии героев.

КАК НАУЧИТЬСЯ ТЕМНОЙ МАГИИ

На первый взгляд, наша задача казалась простой – добавить в существующую стройную систему десяток-другой «темных» заклинаний. Но то лишь на первый... Трудности не заставили себя ждать. Во-первых, нам пришлось поразмыслить над балансом сил, ведь новые чары должны быть мощнее прежних, потому как главная героиня зачастую действует в одиночку и противостоит сразу нескольким противникам. Во-вторых, неожиданной помехой оказалось деление заклинаний на группы. Как ты помнишь, в «Дневном Дозоре» класс героини определен заранее – она ведьма. Получается, доступ к магическим способностям других классов автоматически закрывается?! Такого мы допустить не могли. Пришлось научить ведьму умениям магов и чародеев. Наконец, третьим камнем преткновения стала разработка концепции новой волшбы. Поскольку «Дневной Дозор» преподносит события с точки зрения темной стороны, заклятия должны отражать ее мрачную сущность.

Последнюю проблему решили быстро, задействовав невинных прохожих. Наша ведьма умеет подчинять сознание людей, использовать несчастных как живой щит и поглощать их жизненные силы, увеличивая тем самым свое могущество.

А вот с балансом сил пришлось повозиться. Добавлять в игру традиционные, но более мощные заклинания не хотелось, поэтому мы решили время от времени «баловать» героиню напарниками. С их помощью девушка сможет творить так называемые «комбинированные» спеллы, чрезвычайно мощные, но требующие участия сразу нескольких магов. Такая разновидность боевой волшбы присутствует и в книгах Лукьяненко.


За красивыми спецэффектами стоят бессонные ночи программистов.


Взрывоопасная «Смерть Помидора»!

ДОЗОР





«Подвешенные» упорно не хотели получать по морде.

МОРДОБОЙ И ПОМИДОРЫ

Определившись с тем, чего же мы, собственно, хотим, настал этап претворения задумок в жизнь. Вся ответственность легла на плечи программистов, которые днями и ночами возились с игровым редактором (специальной программой, отвечающей за обработку различных аспектов проекта), желая получить нужный эффект. Самым непростым в плане реализации оказалось избиение персонажа, подвешенного в воздухе с помощью заклинания «Рука Демона». По логике, бедолага должен болтаться в нескольких сантиметрах над землей и «правильно» дергаться от оплеух и зуботычин. Вот только избиваемые не хотели долго безропотно держать удары и после каждого приема оказывались на земле в боевой стойке. В конце концов, программистам все-таки удалось справиться с этими капризами.

Разумеется, не обошлось без казусов. Так, художники, ответственные за спецэффекты, здорово перестарались. В итоге родилось заклятие, прозванное в коллективе «Смертью Помидора» – уж очень похоже оно на взрыв огромного томата.

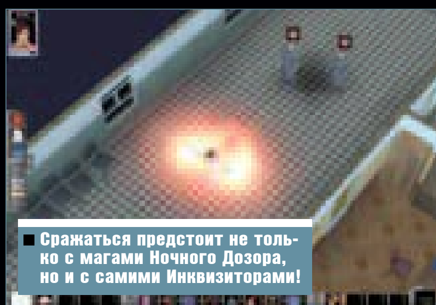
СДЕЛАЙ САМ

После работы над заклинаниями на программном уровне началось их тестирование непосредственно в игре. На этом этапе удалось выявить «проблему реагентов». Таким сложным термином мы обозначили дефицит предметов, необходимых для осуществления того или иного магического акта. Различные вещи «вываливаются» из поверженных врагов случайным образом, поэтому героиня нередко оказывалась в ситуации, когда необходимые для волшбы ингредиенты просто не попадались на ее пути.

Был большой соблазн разрешить проблему банальным «подкидыванием» нужных вещичек, но мы нашли более изящный выход из ситуации. Ведьма получила специальное заклинание, позволяющее превращать один предмет в другой, правда, исходный и конечный артефакты должны быть примерно равного магического потенциала. Таким образом, игрок сможет осознанно добывать необходимые «реагенты», не полагаясь на госпожу удачу.

Новые заклинания успешно прошли тестирование и были тщательно сбалансированы. На наш взгляд, все они оказались востребованы и применимы в самых разных тактических схемах. Надеемся, ты разделишь это мнение!

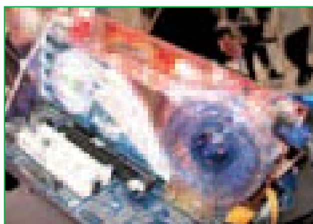



Сражаться предстоит не только с магами Ночного Дозора, но и с самими Инквизиторами!


Некоторые заклинания требуют специальных артефактов, которые ты сможешь изготавливать собственноручно.


Разработчики сжалились над главной героиней и позволили ей чаще действовать с напарниками.

Первый среди равных



Уже в который раз самую мощную видеокарту в мире собирается выпустить **Hightech Information System Limited**. Видеоплата с труднопроизносимым названием *HIS X1900XTX IceQ 3 Turbo 2x Dual Link DVI + VIVO* оснащена фирменной системой охлаждения *IceQ 3*, которая гарантирует высокий уровень безопасного разгона. Производитель заверяет, что температура ядра на 11 градусов ниже номинального показателя *X1900 XT*. Именно благодаря охлаждению карта способна работать на частотах 700/1700MHz против 650/1550MHz у reference-версии. По сути, изменилось лишь охлаждение, но результаты того стоили! Как ни крути, а правильное охлаждение позволяет добиться максимальной производительности. Цена видеокарты и дата поступления в продажу не сообщаются.

Пальцы веером

Очень многих беспокоит конфиденциальность данных, поэтому все больше разработчиков озадачены проблемой защиты информации. Японской компании **Buffalo** известно, как засекретить личные данные пользователей. Последнее достижение – USB-флэшка со встроенным модулем проверки отпечатков пальцев. В памяти накопителя находится специальное ПО, блокирующее доступ к данным без предварительного считывания отпечатка пальца. Также есть опция максимальной безопасности для проверки отпечатка после каждого выполненного действия или загрузки скринсейвера. Устройство имеет небольшие размеры и весит всего 19 г. Ожидается поставка в продажу в начале августа в трех вариациях: 256Mb, 512Mb и 1Gb по цене $103, $155 и $216 соответственно.



Мы разгоним Интернет!

Малоизвестная американская компания **Bigfoot Networks** объявила о выпуске платы для сетевых игр. Шутка ли, но все параметры указывают на изобретение настоящего ускорителя Интернета. Суть идеи в том, что плата – располагаясь в обычном разъеме *PCI*! — забирает на себя часть нагрузки ЦП и обрабатывает приоритетные сетевые пакеты. Процессору же остается больше ресурсов для обработки непосредственно игровых задач. *KillerNIC*, так называется новинка, оснащена 400MHz 32-битным процессором и 64Mb памяти DDR PC2100, Ethernet-адаптером и портом USB 2.0. О цене грядущей новинки пока информации нет.



Оперативный спецназ



Компания **OCZ Technology** выпустила на рынок довольно оригинальную разработку: модуль памяти с радиатором *Camo Motif XTC Heatspreader* цвета «хаки». *OCZ Special Ops Edition* предназначена в первую очередь для игровых приложений, потому как именно игры в полном объеме задействуют ресурсы памяти. Небуферизированная 900MHz DDR2 память работает при стандартных таймингах CL 5-5-5-15 (CAS-TRCD-TRP-TRAS) и напряжении питания 2,1-2,2В. Показатель очень даже неплохой. Пользователи смогут приобрести как единичные модули 512Mb и 1Gb, так и комплект с парными модулями для работы в двухканальном режиме.

КРУТЯТСЯ ДИСКИ



Серия магнитных дисков *Shared Storage II* не так давно была анонсирована компанией Maxtor как дорога к сверхъемким внешним дисковым накопителям. На днях же появился и существующий образец такого хранилища — *Maxtor Shared Storage II 1TB*. Да, объем его составляет ровно 1 терабайт! По приблизительным подсчетам, такой емкости хватит для 768 тысяч фотографий высокого разрешения, 72 часов качественного видео или 16,6 тысяч часов музыки. Неплохо, правда? При размерах 136x65x217 мм и весе в 2,7 кг он оснащен средствами коммуникации – Ethernet и USB 2.0; буфер – 16Mb, частота вращения шпинделя – 7200 об/мин. Возможно использование накопителя как с компьютерами системы *Windows*, так и с машинами на базе *Mac OS*.

Растем вширь

В продаже появились новые широкоформатные жидкокристаллические мониторы *LG FLATRON L4WT* с диагональю 19 и 20 дюймов. Интересно соотношение сторон экрана 16:10. Это чуть больше общепринятых 16:9. Новый размер дисплея призван проложить дорогу новому стандарту *HDTV* (телевидение высокой четкости). После необычного соотношения сторон на второй план выходит рекордный показатель контрастности изображения 1600:1! К примеру, современные плазменные и ЖК телевизоры доросли только до 1300:1.



Республика геймеров

Новый перспективный проект от **Asus** – материнская плата серии *Republic of Gamers* – заинтересовал многих игроков. Достаточно одного взгляда на предоставленные разработчиком фотографии, чтобы понять – она составит неплохую конкуренцию легендарным *Abit Fatal1ty* и *DFI LANParty*. Поставлен ориентир на поддержку платформы *AM2* и *775 Core 2 Duo*, а первой платой под флагом республики станет *ASUS M2N32-SLI DeLuxe*. Отличительная особенность новинки: улучшенная система охлаждения на основе медных радиаторов и тепловых трубок, использование множества светодиодов и индикаторов, усовершенствованная звуковая подсистема. На плате имеется цифровой регулятор напряжения с увеличенным количеством фаз – Asus обещает серьезный потенциал для разгона. Единственное, что пугает, – это стоимость изделия, которую пока даже не называют. Но уже сейчас можно уверенно сказать, что эта модель будет из высшей ценовой категории.



ВЫСОКО СИЖУ, ДАЛЕКО ГЛЯЖУ



Интернет-магазин Brando.com предлагает своим посетителям веб-камеру в виде телескопа. Камера позволяет снимать объекты, находящиеся на значительном расстоянии за счет множества стеклянных линз. Телескоп оснащен длинным USB-шнуром и штативом, насчитывает 18 мм в диаметре, обладает семикратным увеличением, снимает фото в разрешении 800x600, а также видео с частотой 30 кадров в секунду размером 320x240 точек. В общем-то, с ее помощью можно транслировать в онлайн забавы любовной парочки из дома напротив, но это уже совсем другая история…

Поймай волну!

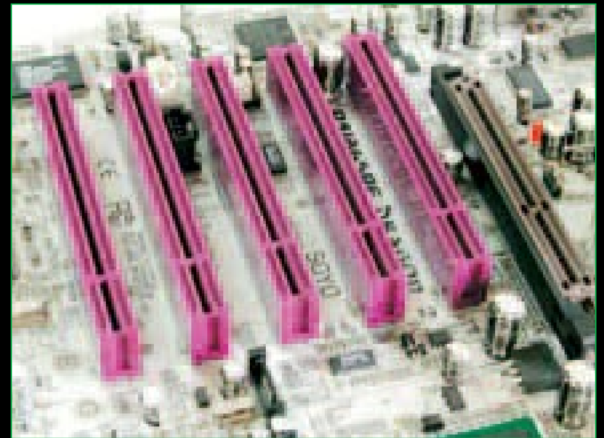
Новая разработка **Compro Technologies** – автономный ТВ-тюнер *VideoMate V550*. Эта модель не предназначена для установки внутрь компьютера. Устройство для того и сделано, чтобы работать от собственного источника питания и подключаться напрямую к монитору, телевизору или плазменной панели. Тюнер умеет адаптировать картинку к экранам с соотношением сторон 4:3, 16:9, 16:10 при максимальном разрешении 1600x1200 точек. Из функций новинки выделим «картинка-в-картинке», «таймер» и возможность предварительного просмотра 9 каналов одновременно. Присутствуют встроенные фильтры, отвечающие за шумоподавление, улучшенную цветопередачу и четкость изображения.



Взывая к духу AGP

В то время когда все уже давно похоронили разъем *AGP*, **ATI** не оставляет надежды. Как выяснилось, канадская компания ведет разработку нового графического адаптера на базе AGP 8x. *Torpedo 2* – а именно так и будет называться новинка – грозится выжать максимум из систем прошлого поколения и поднять их производительность до приемлемого уровня.

В основе – перспективный чип *RV560*, выполненный по техпроцессу 80 нм. Технические характеристики платы, судя по всему, будут теми же, что и у *PCI Express 16x* аналогов: рабочие частоты 450/1300Mhz, 128-битная память GDDR3 256Mb. Для совместимости всего этого добра со старушкой AGP 8x используется мост *Riato*. Появление видеокарты на рынке ожидается ближе к октябрю по цене в районе $200.

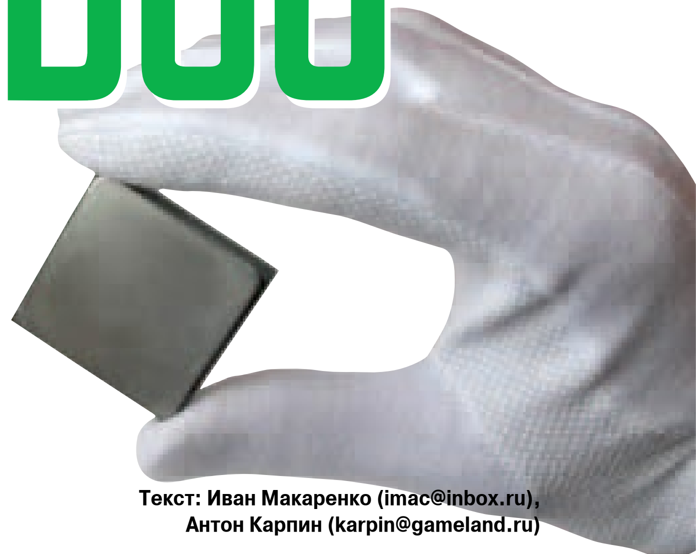


Кто заказывает музыку?

Две противоположности – два новых цветовых решения (черный и белый) нового плеера от **iriver**. *E10* порадует своего владельца встроенным жестким диском на 6Gb, контрастным жидкокристаллическим дисплеем, небольшими размерами и изящным исполнением корпуса. В качестве бонуса – расположенный в верхней части плеера инфракрасный порт. Нет, через него не надо закачивать музыку – это уже прошлый век. С помощью ИК можно управлять любой домашней аудио- и видеотехникой! Плеер воспроизводит звук форматов *MP3*, *WMA*, *ASF* и *OGG Q10*, *MPEG4*-видео, распознает фотографии и картинки, а также с легкостью понимает текстовые файлы. Присутствует поддержка ***Macromedia Flash Lite 2.0***. Напомним, что до недавнего времени только *iriver U10* запускал flash-игры и анимацию. Не забыты FM-приемник, часы и будильник. Габариты изделия невелики: 45x96x14 мм, вес всего 76 г, а цена в 333$ для такой модели очень даже приемлема.



CORE 2 DUO ПРОТИВ ATHLON



Текст: Иван Макаренко (imac@inbox.ru),
Антон Карпин (karpin@gameland.ru)

Тестирование восьми двухъядерных процессоров

Методика тестирования

Производительность двухъядерных процессоров была исследована в трех современных играх (***FarCry***, ***Quake 4*** и ***Half-Life-2***) в разрешении 1024x768 пикселей при максимальных установках качества, но с выключенными антиалиасингом и анизотропной фильтрацией. Кроме того, скорость процессоров оценивалась с помощью встроенного в игру ***F.E.A.R.*** бенчмарка – в данном случае все настройки были выставлены на middle (800x600, Medium, noAA, noAF).

ЧТО мы тестировали

- **Intel Core 2 Duo E6700**
- **Intel Core 2 Duo E6400**
- **Intel Pentium D 930**
- **Intel Pentium D 820**
- **AMD Athlon 64 X2 3800+**
- **AMD Athlon 64 X2 4000+**
- **AMD Athlon 64 X2 4800+**
- **AMD Athlon 64 FX-60**

Несколько последних лет лучшими процессорами для геймеров считались модели от компании **AMD**. Большая часть продукции этого производителя, начиная с *Athlon XP* и заканчивая *Athlon 64 X2*, обгоняла своих ценовых конкурентов из **Intel**, а ориентированная на компьютерных игроков линейка *FX* демонстрировала непревзойденную скорость.

История появления Core 2 Duo

Разумеется, Intel не мог смириться с таким положением дел. Тем более что конкуренты из AMD лидировали не только в сфере игровых ПК, ведь к началу 2006 года они захватили уже больше половины рынка настольных CPU и основательно подорвали позиции Intel в сегменте серверов и рабочих станций. Дальнейшее увеличение частоты процессоров на архитектуре *Netburst* было малоэффективным занятием, так как тепловыделение Pentium'ов оказывалось слишком высоко, и даже медные воздушные кулеры с большим трудом справлялись со старшими моделями. Переход на 65-нм технологический процесс отчасти улучшил ситуацию, но, учитывая массовый переход на двухъядерные CPU, инженерам Intel необходимо было придумывать что-то совершенно иное. К счастью для Intel, у компании был *Pentium M*. Еще полтора года назад были проведены сенсационные тесты разогнанного мобильного Pentium M на настольной системе. Оверклокеры, воспользовавшись переходником *ASUS CT-479* с «ноутбучным» разъемом *Socket 479*, установили процессор в материнскую плату с разъемом *Socket 478* и добились производительности, сравнимой с CPU из геймерской серией AMD (*AMD Athlon 64 FX-55*). Стоит заметить, что Pentium M был сконструирован на базе архитектуры, очень похожей на ту, которая использовалась в процессорах *Pentium III*.

Таким образом, модели *Core 2 Duo* появились в полном соответствии с пословицей «Новое – это хорошо забытое старое». Первой стала мобильная линейка процессоров на ядре *Yonah* с именами *Core Solo* и *Core Duo*, а затем подошла очередь и настольных CPU. Естественно, архитектура *Conroe* (кодовое название новых чипов) претерпела существенные изменения, однако Core 2 Duo все же больше напоминает именно Pentium III, нежели уходящий (как и марка Pentium) в прошлое *Pentium IV/D* на базе «длинноконвейерной» архитектуры Netburst.

Внешне Core 2 Duo мало чем отличается от своего предшественника для LGA 775, *Pentium D*. Узнать новичков можно по расположению конденсаторов. Однако начинка процессоров принципиально отличается. Вместо процессора с высоким тепловыделением, умеренной производительностью и практически единственным конкурентным преимуществом в виде цены, в лице Core 2 Duo мы имеем полную его противоположность.

Цены на процессоры новой линейки начинаются от $183 за *Core 2 Duo E6300*, который работает на частоте 1,87GHz и обладает кэшем второго уровня объемом 2Mb. Верхняя мо-

дель – экстремальный *Intel Core 2 Extreme E6800*, с частотой 3,73GHz и 4Mb кэша L2, будет продаваться за $999. Между ними есть еще три модели, *E6400*, *E6600* и *E6700*, отличающиеся частотами, объемом L2 кэша и ценой – $224, $346 и $530 соответственно. Все они, кроме Core 2 Duo X6800, обладают частотой шины FSB 1066 МГц и показателем энергопотребления TDP 65W. Что касается экстремальной версии, то данный CPU характеризуется уровнем TDP, который равен 80W. Все процессоры производятся с применением 65-нм техпроцесса.

Новый разъем AMD

За несколько месяцев до появления Core 2 Duo компания AMD решила перевести свои процессоры на новый разъем – *Socket AM2*. Новая платформа пока не пользуется большой популярностью у пользователей – процессоры, по сути, остались теми же самыми, а скорость в большинстве приложений от применения памяти DDR2 не возросла. Собирать компьютер на базе Socket AM2 может быть интересно с нуля, однако и тут есть довод в пользу Socket 939 – платы с «устаревшим» разъемом стоят сейчас значительно дешевле (от $40-50), тогда как преимущество в цене DDR2 над DDR пока не слишком очевидно. Что касается дальнейшего апгрейда, то пользователи Socket AM2 могут подождать перевода процессоров AMD на 65-нм техпроцесс. Вот только изменится ли серьезно частотный потенциал «Атлонов», который сейчас ограничен потолком в 3GHz, мы пока сказать не можем.

Итак, познакомимся с участниками нашего теста.

Intel Core 2 Duo E6700

Перед тобой – инженерный сэмпл процессора *Intel Core 2 Duo E6700*. В ли-

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Платформа Intel
- **Материнская плата**: MSI P965 Neo
- **Память:** Corsair XMS2 (CM2X512A-6400) DDR2 2x1Gb

Платформа AMD Socket AM2
- **Материнская плата:** MSI K9A Platinum
- **Память:** Corsair XMS2 (CM2X512A-6400) DDR2 2x1Gb

Платформа AMD Socket 939
- **Материнская плата:** ASUS A8N-SLI SE
- **Память:** Samsung DDR400 2x1Gb

Остальное оборудование:
- **Видеокарта:** MSI NX7900GTX
- **Жесткий диск:** Samsung 160 Gb HD160JJ
- **ОС:** Windows XP SP2
- **Драйверы:** Nvidia Forceware 91.37, ATI Catalyst 6.6
- **БП:** Thermaltake PurePower 680W



Intel Core 2 Duo E6700

$530 

Заявленная стоимость процессора *Core 2 Duo E6700* (2,66GHz) составляет $530, он оснащен кэшем объемом 4Mb. Как можно увидеть на графиках, CPU лидирует с большим отрывом во всех игровых приложениях. Причем в тех играх, где производительность традиционно в значительной степени зависит от CPU (***Half-Life 2* и *FarCry***) преимущество над Intel Pentium D 820 (2,8GHz) двукратное. Еще одна особенность Core 2 Duo E6700 – блестящий разгонный потенциал. На частоте 3,63GHz система работала без сбоев.

ХАРАКТЕРИСТИКИ
Частота, GHz: 2,66
Разъем: LGA775
Ядро: Conroe
Количество ядер: 2
Частота шины, MHz: 1067
Размер L2 кэша, Kb: 4096
Техпроцесс, нм: 65



Intel Core 2 Duo E6400

$224 

Разогнать *Intel Core 2 Duo E6400* удалось до 3,53GHz. Таким образом, обладая оверклокерскими знаниями, ты можешь получить самый быстрый процессор в мире за $224. Да и на стандартной частоте 2,13GHz «холодный» Intel Core 2 Duo E6400 (TDP не больше 65W) демонстрирует производительность, вполне сравнимую с «горячим» *AMD Athlon 64 FX-60* (TDP – 125W). «Атлон» превосходит Core 2 Duo E6400 в ***FarCry*** на 7fps, а в более современной игре ***F.E.A.R.*** разница составляет десятые доли fps.

ХАРАКТЕРИСТИКИ
Частота, GHz: 2,13
Разъем: LGA775
Ядро: Conroe
Количество ядер: 2
Частота шины, MHz: 1067
Размер L2 кэша, Kb: 2048
Техпроцесс, нм: 65



Intel Pentium D 930

$140 

Графики производительности в играх выглядят весьма печально для *Intel Pentium D 930*. Геймеру приобретать такой CPU можно лишь в том случае, если он, например, часто кодирует фильмы, и цена Intel Pentium D 930 его вполне устраивает. Разумеется, можно увеличить частоту данного CPU – однако в этом случае (мы разогнали процессор до 4,34GHz) потребуется дорогой медный кулер, мощный блок питания и хорошо продуваемый корпус, потому что энергопотребление CPU вырастает почти до 160W.

ХАРАКТЕРИСТИКИ
Частота, GHz: 3
Разъем: LGA775
Ядро: Presler
Количество ядер: 2
Частота шины, MHz: 800
Размер L2 кэша, Kb: 4096
Техпроцесс, нм: 65



Intel Pentium D 820

$113 

Подобный CPU, без сомнения, будет популярным. Цена чуть больше $100 позволяет сделать переход на *Core 2 Duo* в два приема: сначала приобрести материнскую плату, совместимую с *Conroe* (на чипсетах *P965* или *975X*), а затем, когда цены на Core 2 Duo стабилизируются, поменять и процессор. Тем не менее, без разгона *Intel Pentium D 820* работает очень медленно, а разгон (у нас получилось добиться 4,2GHz) требует хорошего кулера, БП, а также серьезной циркуляции воздуха в корпусе.

ХАРАКТЕРИСТИКИ
Частота, GHz: 2,8
Разъем: LGA775
Ядро: Smithfield
Количество ядер: 2
Частота шины, MHz: 800
Размер L2 кэша, Kb: 2048
Техпроцесс, нм: 90



нейке компании Intel данный «камешек» располагается чуть ниже топовой модели Intel Core 2 Extreme E6800, поэтому в соперники ему мы выбрали не флагманский *AMD Athlon 64 FX-62*, а двухъядерный *AMD Athlon 64 FX-60*. Нельзя не сказать о том, что модели серии Core 2 Duo E6xxx обладают тепловыделением не более 65W и поддерживают систему энергосбережения EIST. Набора таких качеств хватает для использования добротных пассивных радиаторов с тепловыми трубками. Однако какая-то циркуляция воздуха в закрытом корпусе все равно должна присутствовать, поэтому без пары пропеллеров на вдув и выдув лучше систему не использовать. Даже если повышенный нагрев процессора благодаря EIST (снижению частоты) вряд ли приведет к сбоям, то отсутствие эффективного воздухообмена в районе элементов подсистемы питания материнской платы и северного моста вполне может привести к периодическим зависаниям и перезагрузкам. Тем не менее, процессор Intel Core 2 Duo E6700 способен стать «сердцем» по-настоящему быстрой и практически бесшумной системы.

Intel Core 2 Duo E6400

Если ты собираешь новую систему, то *Intel Core 2 Duo E6400* будет, пожалуй, лучшим выбором. Однако материнские платы для этих процессоров пока слишком дороги, а если ты переходишь с платформы AMD, то, скорее всего (ведь Socket AM2 еще мало распространен), тебе придется покупать и оперативную память DDR2. На наш взгляд, если у тебя уже есть материнская плата на платформе Socket 939, то выгоднее будет сделать апгрейд – благо цены на двухъядерные процессоры от AMD резко снизились.

Intel Pentium D 930

Двухъядерный *Intel Pentium D 930* сконструирован на ядре *Presler* по 65-нм техпроцессу, оборудован 4-мегабайтным кэшем и функционирует на частоте 3GHz. Несмотря на такие перспективные характеристики, мы можем лишь констатировать, что архитектура Netburst совершенно не способна конкурировать с Core 2 Duo или Athlon 64 X2 в таких приложениях, как игры. Отсюда и резкое понижение цен с перспективой перехода в бюджетный сегмент и последующего снятия с производства.

Intel Pentium D 820

Самый недорогой процессор в нашем сегодняшнем тесте функционирует на частоте 2,8GHz, оснащен кэшем на 2 мегабайта и изготовляется по «старому» техпроцессу 90-нм. Каких-либо минусов по сравнению с Intel Pentium D 930 мы





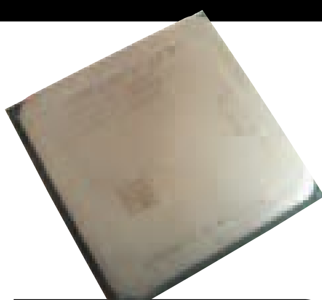
AMD Athlon 64 X2 3800+

$152

Младший двухъядерный процессор в линейке **AMD** отлично смотрится на фоне моделей *Pentium D*. В *Half-Life 2*, где физические расчеты играют наибольшую роль, преимущество над двухъядерными «Пентиумами» является очень значительным, а частота 2GHz позволяет оверклокерам, воспользовавшись хорошими модулями памяти, разгонять удачные экземпляры процессора почти в полтора раза (до частот 2,8-3 GHz). И еще один плюс – большинству не придется менять материнскую плату.

ХАРАКТЕРИСТИКИ
Частота, GHz: 2
Разъем: Socket 939
Ядро: Manchester
Количество ядер: 2
Частота шины, MHz: 1000
Размер L2 кэша, Kb: 1024
Техпроцесс, нм: 90





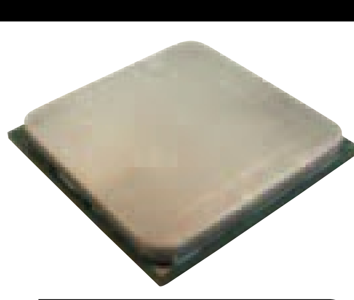
AMD Athlon 64 X2 4000+

$170

Переход на новый сокет и увеличение размера кэша оказали незначительное влияние на производительность. Мы снизили оценку этому CPU, так как считаем, что многим пользователям будет выгоднее приобрести *AMD Athlon 64 X2 3800+* на базе платформы *Socket 939* (тем более что для многих систем надо лишь купить новый процессор). Если же ты собираешь новую систему, то, возможно, стоит дождаться широкого распространения материнских плат под Socket AM2 и снижения цен на них.

ХАРАКТЕРИСТИКИ
Частота, GHz: 2
Разъем: Socket AM2
Ядро: Winsdor
Количество ядер: 2
Частота шины, MHz: 1000
Размер L2 кэша, Kb: 2048
Техпроцесс, нм: 90





AMD Athlon 64 X2 4800+

$270

На графиках хорошо видно, как повышается производительность системы в играх при увеличении частоты процессоров **AMD**. При том же размере кэша «камень» с рейтингом 4800+ обгоняет модель 4000+ более всего в *FarCry* (10,9fps), в остальных же приложениях разница невелика. Преимущество над одноплатформенным *AMD Athlon 64 X2 3800+* чуть больше, однако, на наш взгляд, переплачивать $118 нецелесообразно – любой двухъядерный Athlon 64 X2 без какихлибо проблем разгоняется до частоты 2,4GHz.

ХАРАКТЕРИСТИКИ
Частота, GHz: 2,4
Разъем: Socket 939
Ядро: Toledo
Количество ядер: 2
Частота шины, MHz: 1000
Размер L2 кэша, Kb: 2048
Техпроцесс, нм: 90





AMD Athlon 64 FX-60

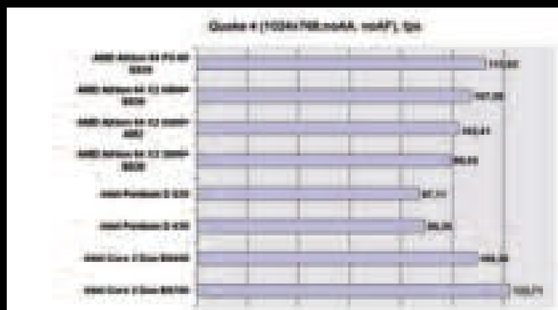
$750

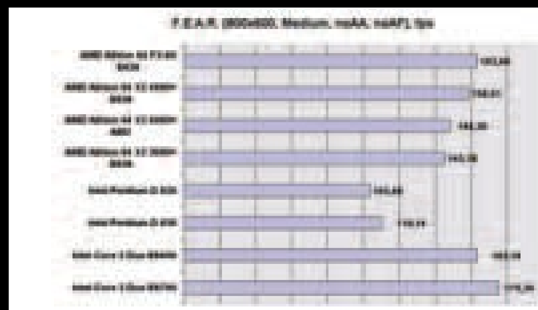
Самый дорогой представитель платформы *Socket 939* действительно быстр. В нашем тестировании *AMD Athlon 64 FX-60* занимает второе место. Но если внимательно посмотреть на графики, то видно, что *Intel Core 2 Duo E6400*, стоимостью $224, отстает от «серебряного призера» на считанные fps. Трехкратная разница в цене не оставляет AMD Athlon 64 FX-60 никаких шансов, а ведь Intel Core 2 Duo E6400 вполне можно разогнать как минимум на 50%, тогда как потолок AMD Athlon 64 FX-60 – 2,8-3GHz.

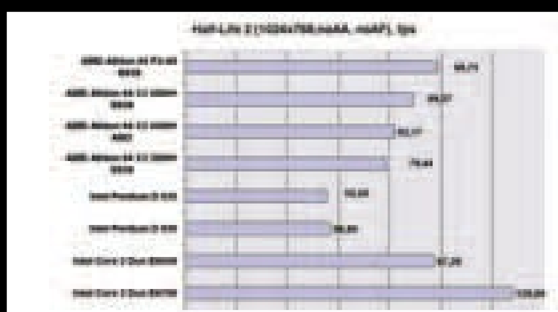
ХАРАКТЕРИСТИКИ
Частота, GHz: 2,6
Разъем: Socket 939
Ядро: Toledo
Количество ядер: 2
Частота шины, MHz: 1000
Размер L2 кэша, Kb: 2048
Техпроцесс, нм: 90



Intel vs. AMD









Производительность процессоров в играх

Низкое разрешение пикселей 1024x768 было выбрано специально, чтобы видеокарта *MSI NX7900GTX* не ограничивала производительность. Поэтому мы получили более наглядные результаты. Как видишь, новые процессоры от **Intel**, *Core 2 Duo E6700* и *Core 2 Duo E6400*, в своих ценовых категориях не оставляют никаких шансов конкурентам из **AMD**.

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании НИКС Компьютерный Супермаркет (т.(495)974-3333, http://www.nix.ru), а также российскому представительству компании MSI.

не обнаружили – производительность в играх почти такая же, а вот цена значительно ниже.

AMD Athlon 64 X2 3800+

Благодаря появлению Intel Core 2 Duo E6400 компания AMD резко снизила цены на свои двухъядерные процессоры. Таким образом, выход Conroe сыграл на руку и сторонникам продукции AMD, позволив приобрести процессоры X2 за гораздо меньшую сумму. Младшая модель в этом списке, AMD Athlon 64 X2 3800+, продается уже за $152, а ведь полгода назад за эти деньги можно было приобрести лишь одноядерный *AMD Athlon 64 3000+*.

AMD Athlon 64 X2 4000+

Процессор построен на платформе Socket AM2 и обладает рейтингом 4000+. Как можно заметить, функционирует этот «камень» на той же частоте, что и AMD Athlon 64 X2 3800+, то есть 2,6GHz. Но повышение в рейтинге данный CPU получил вовсе не из-за перехода на новый сокет, а благодаря увеличенному до 2Mb кэшу.

AMD Athlon 64 X2 4800+

Этот процессор долгое время был самым быстрым среди двухъядерных моделей компании AMD. Частота 2,4GHz и двухмегабайтный кэш – подобные характеристики еще в первой половине 2006 года позволяли AMD позиционировать этот CPU как модель топ-класса и просить за него более $500. После анонса процессоров Core 2 Duo цена *Athlon 64 X2 4800+* значительно снизилась – до $270.

AMD Athlon 64 FX-60

Завершает наш обзор процессор, который первый из «Атлонов» совместил в себе геймерский индекс FX и два ядра. Помимо разблокированного множителя, от AMD Athlon 64 X2 4800+ этот CPU отличается лишь частотой – каждое из ядер работает на частоте 2,6GHz. В свою очередь, от топовой модели, *AMD Athlon 64 FX-62 (Socket AM2)*, которой нет в нашем обзоре, AMD Athlon 64 FX-60 отличается лишь меньшей частотой и отсутствием технологии виртуализации (поддержки нескольких виртуальных машин на аппаратном уровне).

Выводы

Надо ли говорить, что появление процессоров Intel Core 2 Duo для компании AMD стало настоящим ударом ножа в спину. Все семейства Athlon 64 разом лишились своих преимуществ – Core 2 Duo значительно опережает в играх своих конкурентов и отличается меньшим тепловыделением. Единственное, что пока смогла противопоставить AMD интеловцам, это война цен. Двухъядерные модели Athlon 64 X2, за исключением имиджевых процессоров с индексом FX, стали гораздо дешевле. Поэтому энтузиастам-геймерам, у многих из которых на столе установлена система на базе AMD Socket 939, можно посоветовать приобретать младшую модель AMD Athlon 64 X2 3800+. Этот процессор заслуженно становится у нас «Лучшей Покупкой». Что касается построения системы с нуля, то в этом случае поколению Intel Conroe нет альтернативы – за непревзойденную скорость и отличный разгонный потенциал Intel Core 2 Duo E6700 получает награду «Выбор Редакции».



INTEL CORE 2 DUO
ДЛЯ НАСТОЛЬНЫХ ПК

В первую очередь процессор – это мощность. Все остальное второстепенно. Процессоры семейства *Pentium 4*, начиная с ядра *Prescott*, обеспечивали недостаточную производительность. Причина и следствие тому – высокое энергопотребление, сильный нагрев ядра, низкая удельная производительность и довольно высокая стоимость. Решения от AMD – наоборот, обладая меньшей тактовой частотой ядра и большей производительностью, предлагались покупателям по весьма заманчивым ценам. Новое поколение *Core 2 Duo* обещает поправить положение и вернуть Intel былую славу.

Текст: Богдан Глоба

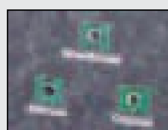
За последние несколько лет продукция компании **AMD** пользовалась успехом среди многих пользователей. Причина проста – большая производительность за меньшие деньги! Хотя случались и промахи, а также грубые ошибки. Взять тот же *Athlon,* кристалл которого грелся до невообразимых температур, потому что штатный кулер (в случае с box-версией процессора) с трудом справлялся со своей задачей. Но этого оказалось мало, чтобы перевесить чашу весов в сторону **Intel**.

Конец линейке *Pentium* пришел неожиданно — уже скоро старое доброе название заменят на *Core 2 Duo*. Семейство будет включать в себя продукты трех групп: для настольных ПК (кодовое имя *Conroe*), ноутбуков (*Merom*) и рабочих станций (*Woodcrest*). Новые процессоры – двуядерные. Одна из важнейших особенностей новой архитектуры – ориентир на *LGA775*. Отныне покупка нового процессора не повлечет за собой приобретение соответствующей платы и памяти к ней. Conroe, а именно это направление будет интересовать всех геймеров, совместим со всеми материнскими платами на базе *975X* (начиная с версии 3.04). Камень на ура взаимодействует с памятью *DDR2.* Правда, вместо стандартных для DDR2 667MHz на первом опытном образце от Intel планка поднялась до 800MHz. Причем интересный факт: соотношения *FSB* и памяти составляет 2:3, то есть память также работает асинхронно. Если же выставить значение в 1:1, то получается значение 1066MHz. Это даст огромный прирост производительности, но купить такие модули в России сейчас практически нереально.

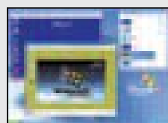
Изменилась и архитектура процессора. В Core 2 Duo каждое ядро расположено на собственном кристалле. Кэш второго уровня распределяется динамически при помощи технологии ***Intel Advanced Smart Cache*** в зависимости от нагрузки. В большинстве своем программные задачи все еще используют одно ядро, которое в случае необходимости может получить доступ ко всем 4Mb кэша. Эта технология появилась еще в *Core Duo* (кодовое название *Yonah*). Понятно, что такой подход к организации архитектуры процессора существенно увеличит производительность системы в играх и ресурсоемких приложениях.

Заметно снизилось энергопотребление и, как следствие, – тепловыделение. Новые процессоры потребуют значительно меньшее охлаждение, а значит и компьютеры будут менее шумными. Это особенно актуально, когда системные блоки начинают обрастать все большим количеством корпусных вентиляторов и трубками водяного охлаждения. Производительность инженерных образцов процессоров Core 2 Duo, что были доступны журналистам на момент подготовки материала, превосходила не только показатели предыдущих продуктов Intel, но во многом и аналогичные решения от AMD.

Если все действительно так безоблачно и просто, то можно смело говорить о серьезной революции в застенках Intel. И правда, повышение удельной производительности, уменьшение энергопотребления, динамическое распределение кэша второго уровня вызывают безудержное ликование пользователей. Все мы желаем видеть не призрачные мегагерцы и рейтинговые коэффициенты, а вполне реальную производительность!



Интересно, что названия *Conroe*, *Merom* и *Woodcrest* не несут в себе никакой серьезной смысловой нагрузки. Просто подразделения, разрабатывающие ту или иную процессорную ветвь (мобильную, настольную, серверную), находятся в Орегоне, Калифорнии и Техасе. В этих штатах есть одноименные города – Conroe в Техасе и Woodcrest в Калифорнии. А Merom – это древнее озеро в Израиле, на берегах которого разрабатываются чипы для ноутбуков.



***Core 2 Duo* реализует новую технологию виртуализации, благодаря которой один физический ПК может одновременно работать с двумя пользователями – достаточно подключить дополнительные мышку, клавиатуру и монитор. Можно даже запускать несколько ОС! Скорее всего, это будет в полной мере реализовано в процессорах серверного семейства Woodcrest.**

ПРОБЛЕМА ВЫБОРА



Многие задаются вопросом, стоит ли менять свой старый процессор на новинку от Intel. Однозначно стоит! Ведь *Core 2 Duo* и его вариация *Conroe* — это тот же *LGA775*. Вряд ли можно найти пользователя, который не хочет прибавить скорости своему компьютеру. Как правило, замене подлежат процессор, материнская плата и память системы. С Conroe появится возможность свести затраты к минимуму.

Текст: Иван Макаренко (imac@inbox.ru)

BTC M873U CHEETAH

МЫШЬ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

Эргономика

Что касается формы *M873U Cheetah*, то в руке она лежит практически идеально. Стоит отметить и симметричный дизайн манипулятора – не так-то и много встречается специальных геймерских «грызунов», подходящих для пользователей-левшей. Правда, они не смогут пользоваться двумя весьма удобными боковыми клавишами, расположенными на левом борту устройства – «кнопочноподобные» прорези справа, к сожалению, сделаны лишь в угоду дизайнерам. Колесо прокрутки – важная деталь любой мышки, а у M873U Cheetah оно очень удобное – в первую очередь нам понравился легкий и в то же время четкий ход. Масса манипулятора вполне оптимальна – 105 грамм, такой вес, по нашему мнению, придется по душе большинству игроков.

Оптический сенсор

И все-таки наиболее примечательная опция данной модели – это оптический сенсор. Он способен функционировать с разрешением 2000 dpi, благодаря чему можно существенно повысить результативность в большинстве FPS. В том же сверхпопулярном ***Quake 3*** возникает масса ситуаций, когда требуется максимально быстро повернуться, сохранив при этом необходимую точность. Если же требуется спокойный режим (например, когда ты прицеливаешься), в этом случае одним нажатием на специальную кнопку возле колесика разрешение можно понизить до 1000 или 500 dpi.



Пробуем мышь в деле

Манипулятор оснащен четырьмя миниатюрными «лапками» из тефлона – они обеспечивают прекрасное скольжение не только по поверхности рабочего стола и комплектного резинового коврика, но и отлично катали грызуна по металлическому ***STEELPAD SS + SK***. В целом, заявленная возможность работы на практически любых поверхностях подтвердилась – оптический сенсор BTC M873U устойчиво передает информацию о перемещениях по мягкой ткани, ворсу и керамике, а проблемы возникли лишь при движениях по стеклу и зеркалу.

Мышь-модница

Первое, на что обращаешь при знакомстве с «Гепардом» (мышь носит имя хищной кошки – именно так переводится Cheetah с английского), – это декоративный пластиковый «фартук», за счет него устройство выглядит очень нарядно. При этом кажется, что верхняя площадка для указательного и среднего пальцев обладает неровностями, однако это лишь оптический эффект. Поверхность идеально гладкая, даже, пожалуй, слишком, что при длительной игре может вызывать запотевание ладони.

Софт

Комплектная утилита ***MouseMaestro*** состоит из двух «экранчиков»: в первом можно задать разрешение (то же самое, что делают клавиши сверху и снизу от колесика), а вторая панель позволяет запрограммировать любую кнопку (или их комбинацию) на определенное действие, причем можно выбрать конкретное приложение, в котором клавиша будет функционировать именно таким образом (например, hl2.exe). Проверку частоты опроса с помощью утилиты ***Mouse Rate Checker*** мышь прошла на ура – 125GHz (через USB-соединение). Таким образом, передающий тракт электронной начинки манипулятора полностью соответствует стандарту *USB*-порта, и разгонять ее без особой необходимости не требуется.

СПЕЦИФИКАЦИИ

- Количество кнопок: 7
- Разрешение: 2000, 1000, 500 dpi.
- Размеры: 119x69x40 мм.
- Длина кабеля: 1,8 м.
- Вес: 105 г.
- Варианты расцветок корпуса: серебристый, серый, красный, синий и изумрудный.

Текст: Иван Макаренко (imac@inbox.ru)

Каждый год, ближе к осени, многие наши читатели задумываются о покупке нового компьютера. Причин поменять своего железного коня, как правило, сразу несколько: для кого-то импульсом служит начало учебного года, других подстегивает осенний анонс свежих игр, которые обычно более требовательны к производительности, нежели прошлогодние. В этой статье мы поможем тебе собрать сбалансированный игровой ПК самостоятельно, рассмотрев сразу несколько вариантов – от бюджетной системы до компьютера среднего класса.

СОБИРАЕМ НЕДОРОГОЙ КОМПЬЮТЕР

Максимально дешево

При выборе процессора остановимся на *AMD Sempron 64 3000+* ($55), который предназначен для разъема *Socket 939*. Ты спросишь, почему не AM2? Да потому что пока материнские платы для AM2 значительно дороже, а разницы в производительности по результатам большинства тестов не наблюдается. Единственный плюс – поддержка памяти *DDR2*, которая, по сравнению с *DDR400*, не дает каких-либо дополнительных fps, но обходится в производстве чуть дешевле (разница за гигабайт – $5-10). AMD Sempron 64 3000+ функционирует на частоте 1,8GHz и обладает не слишком большим кэшем 128Kb. Разогнать такой CPU при удачном стечении обстоятельств можно до 2,7-2,8GHz, а объем кэша для процессоров **AMD** в играх не является первостепенным значением. Материнскую плату вполне можно взять *ASUS A8V-MX* за $40. Чипсет *VIA K8M800* поддерживает двухъядерные и X2, и геймерские FX процессоры. Огромный плюс ASUS A8V-MX – отсутствие активного вентилятора на северном мосту, что позволяет нам собрать достаточно тихую систему. Осталось докупить две планки памяти по $40 (*Hyundai HY DDR 512Mb PC-3200 400MHz*), кулер, оптический привод, видеокарту и корпус с блоком питания. Охлаждением процессора в нашей системе займется не очень шумный (19 дБ, 2200 об/мин) и недорогой *Glacial Tech Igloo 7210Silent* за $7. Так как мы рассматриваем достаточно экономичный вариант ПК, то со звуком на первых порах справится встроенный в материнскую плату 6-канальный кодек *Realtek ALC 653*.

Главным компонентом для игрового ПК является видеокарта. На нее и потратим самую большую сумму. Нам вполне подойдет *Palit GeForce 7600GS 256Mb* за $105, дешевле можно найти только продукцию noname. Жесткий диск выбираем из семейства компании **Samsung**. Причина – очень тихая работа последних поколений этих винчестеров благодаря технологии акустического шумоподавления. Модель *Samsung 80 Gb HD080HJ* (Serial ATA II, 7200 rpm, 8Mb buffer) стоит от $44. Цены на оптические приводы снизились до минимума и практически уравнялись. Мы остановимся на проверенном *NEC ND-3550A* (от $35). Модель очень популярна, для нее регулярно выходят новые прошивки, а умеет она практически все – записывать и читать как однослойные, так и двухслойные DVD-болванки.

Давай теперь задумаемся, что требуется от приличного корпуса? Во-первых, не помешают разъемы на передней панели. Если их не будет, ПК можно устанавливать в нишу стола только с *USB*-хабом, что повлечет за собой дополнительные траты. Во-вторых, нам понадобится хороший встроенный блок питания – тут сильно экономить не надо, потом проблем не оберешься. Не забываем также о низкой цене. Под все вышеперечисленные условия подпадает модель *Colors-It G8015C-C49* от **Codegen**. Корпус оснащен блоком питания от уважаемой компании **FSP** мощностью 400W, а также разъемами USB, аудио и IEEE1394. Кроме того, следует учесть интересный дизайн корпуса, прозрачную дверцу и богатый выбор расцветок. Стоимость Colors-It G8015C-C49 в российской рознице начинается от $53.



Экономь на CPU

Если в твоем бюджете куры, что называется, не только клюют, но и голодают, выбирай самый дешевый процессор. Во-первых, это компонент, как правило, наиболее хорошо поддающийся разгону. Разогнать младшие модели AMD Athlon 64 можно до 2,7-2,8GHz. Во-вторых, на мощную видеокарту денег при этом варианте все равно будет недостаточно и ограничение в производительности со стороны CPU будет небольшим.



Вольтмод Palit 7600GS Sonic

В качестве контроллеров напряжений на чипе и памяти *Palit 7600GS Sonic 256Mb DDR3* используются две микросхемы *Richtek RT9214*, расположенные на обратной стороне карты наверху слева. По умолчанию напряжение на GPU составляет 1.12V, а на памяти – 1.98V. Для повышения напряжения на GPU нужно закрасить резистор R37, а для повышения напряжения на памяти нужно закрасить резистор R34.

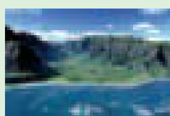


Старый кулер для AM2

Для *Socket AM2* компания AMD изменила систему крепления. Тем не менее, выступ, за который можно защелкнуть обычный кулер под *Socket939*, сохранился. Поэтому большинство моделей совместимо с новыми материнскими платами под Socket AM2. Однако все кулеры, которые использовали систему крепления, отличающуюся от стандартной, стали несовместимы с новым сокетом.

Золотая середина – AMD

Для ПК среднего класса мы остановимся на самом недорогом двухядерном процессоре от AMD под *Socket AM2 – Athlon 64 X2 4000+*. Этот CPU функционирует на частоте 2GHz, оснащен кэшем на 2Mb, и его цена от $170. Вентилятор *Glacial Tech Igloo 7300TC*, умеющий регулировать частоту оборотов в зависимости от нагрева процессора (1500-3 000 об/мин, 18-35 дб), обойдется в $14. Материнскую плату установим *MSI K9N Neo-F* на чипсете *nForce 550* ($80). Корпус с блоком питания (*Colors-It G8015C-C49*) и оптический привод (*NEC ND-3550A*) мы оставим такими же, как и для предыдущей модели, а вот видеокарту, винчестер и память поменяем. Кроме того, установим звуковую карту. Видеокарту рекомендуем взять на том же чипе, но от **Galaxy** – *GF7600GS-Z/256D3/2DVI/PCIE*. В этой модели тактовая частота памяти увеличена до 1400MHz (образцовые значения частот ядра/памяти, напомним, для GF7600GS равны 400/800MHz). В плате используется 1,2-нс *DDR3*-память (1,4GHz, 256Mb) и очень эффективный и, главное, практически бесшумный кулер от **Zalman**. Видеокарта стоит около $170, а работает так же быстро, как и *GF7600GT*. Помимо этого, советуем рассмотреть *Palit 7600GS Sonic 256Mb* – за счет установленных микросхем *DDR3* плата с легкостью разгоняется до уровня GF7600GT, а стоит на $50 дешевле ($140). Что касается звука, то для большинства пользователей вполне будет достаточно звуковой карты *Creative SB Audigy SE* ($23). В используемой конфигурации мы заменим винчестер – *Samsung 250Gb SP2504C* (Serial ATA II, 7200 rpm, 8Mb buffer) за $77. Память приобретем *Kingston PC4300 DDR2* (2x512Mb), что обойдется нам в $96.



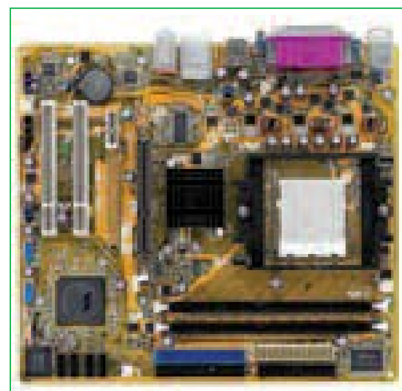
СОВЕТ

Для игр самого ближайшего будущего может потребоваться двухъядерный процессор. Уже сейчас большинство задач (например, одновременное кодирование и просмотр фильма) гораздо комфортнее осуществлять на системе с двухъядерником. Для оценки ближайшего будущего можно взглянуть на системные требования выходящей осенью игры *Crysis* (экшен, немного напоминающий *FarCry*). Чтобы просто запустить эту игру и играть с минимальными настройками, потребуется процессор *Athlon 64 3000+* либо *Pentium 4* с частотой не ниже 2,8GHz, видеокарта не хуже, чем *nVidia GeForce 6600* либо *ATI Radeon X800GTO* и оперативная память объемом не менее 768Mb. В качестве установленной операционной системы на такой конфигурации может выступать *Windows XP*. А вот тем, кто хочет вкусить все прелести графики, надо ориентироваться на следующее железо: двухъядерный процессор *Athlon X2* либо *Pentium D*, видеокарта на базе чипа *nVidia GeForce 7800GTX* либо *ATI Radeon X1800XT*, 1,5Gb памяти и обязательное наличие *Windows Vista*.

Золотая середина и тишина – Intel

Процессор *Core 2 Duo E6300* (1.86GHz, кэш – 2Mb, частота шины – 1066MHz) обойдется в $184, а плата *MSI P965 Neo-F* – в $140. Кулер мы используем японский: *Scythe Ninja* разрабатывался с учетом возможности работы в пассивном режиме. Отдать за него придется $45. Винчестер, оптический привод, звуковую карту и память мы используем тех же моделей, что и во второй конфигурации от AMD, а вот видеокарту установим с пассивным охлаждением – радиатор *Gigabyte GV-NX76T256D-RH* сконструирован на базе тепловых трубок. У нас была на тесте эта видеокарта – после двух часов игры в корпусе без вентиляторов максимальный нагрев чипа по данным ***RivaTuner*** составлял всего лишь 58 градусов. Корпус можно оставить прежним, а можно и рассмотреть интересную мультимедийную модель *Thermaltake Bach* с пультом дистанционного управления и блоком питания на 430W за $210.

Желаем удачи в сборке и надеемся, что ты не будешь разочарован производительностью и надежностью своей системы еще долгое время.



Материнская плата *ASUS A8V-MX* продается уже за $40. Чипсет *VIA K8M800* поддерживает двухъядерные и *X2* и геймерские *FX* процессоры, поэтому проблем с апгрейдом не возникнет еще очень долго.



Японский *Scythe Ninja* разрабатывался с учетом возможности работы в пассивном режиме и вентилятором не оснащен.



Core 2 Duo

Мощную и тихую систему на процессоре от Intel до недавних пор собрать было практически невозможно. Однако теперь у нас есть «камни» *Core 2 Duo* с тепловыделением не более 65W, что позволяет без проблем использовать хороший пассивный кулер. На рынке появился идеальный процессор, оснащенный двумя ядрами и греющийся чуть больше, чем мобильные CPU в ноутбуках.



Не забывай о балансе

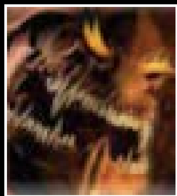
Двухъядерный процессор – это, безусловно, хорошо, но пока геймеру основную сумму лучше вкладывать в видеокарту. Если твой графический адаптер уступает в классе *nVidia GeForce 7800GTX* или *ATI Radeon 1800XTX*, то в большинстве игр даже *AMD Sempron 64 3000+* не будет слабым звеном. Лучше заплатить $50 за CPU и $150 за видеокарту, нежели по $100 за CPU и видео.



Thermaltake Bach

***Thermaltake Bach* с пультом дистанционного управления и блоком питания на 430W за $210. HTPC-корпус включает в себя *VFD*-дисплей и пульт дистанционного управления, а также ПО для поддержки ПДУ, VFD дисплея и мультимедийную оболочку *iMEDIAN*.**

ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ



Привет, читатель! Ближе к осени мы часто видим один и тот же сон: перегревшиеся в летнюю жару жесткие диски покрыты бэдами, а конденсаторы на материнских платах вспухли. Но решать проблемы – наша работа, поэтому перед тобой очередной выпуск **FAQ**'а.

Q **Здравствуйте! Хочу купить кулер для процессора. Что, по вашему мнению, лучше – *Titan Vanessa L-Type* или *Zalman CNPS7700 CU*? Вот моя система: *Pentium 4 2400* MHz, *ASUS P4PE-X*, оперативная память – 1024Mb (2x512) DDR, видеокарта *nVidia GeForce 6600 256Mb*, жесткий диск 80Gb. Процессор разогнан до 2700MHz, его температура в играх – 68 градусов. Страшно мне за него, вот и надумал приобрести кулер. А еще я покрасил компьютер в цвет своей любимой рубрики.**

Goosemaster.

A Привет, Goosemaster! Ты не указал марку процессорного кулера, который установлен у тебя в настоящее время. Если предположить, что это стандартный боксовый кулер для Socket 478, то температура действительно высоковата. Мы тестировали оба интересующих тебя кулера в связке с более «горячим» процессором *Intel Pentium 4 650* (3400MHz, LGA775).

Каждый из кулеров совместим с Socket 478 и отлично справляется с охлаждением благодаря 120-мм вентиляторам и эффективной конструкции корпуса. Листы радиатора Titan Vanessa L-Type TTC-NK25TB/SC нарезаны в форме бабочки, а Zalman CNPS7700-Cu напоминает собой раскрытый бутон цветка. Уровень шума обеих моделей очень невысок. Диапазон скоростей Zalman CNPS7700 Cu варьируется от 1000 до 2000 об/мин, а Titan Vanessa L-Type TTC-NK25TB/SC – от 900 до 1800 об/мин. Оба девайса комплектуются регуляторами оборотов, которые размещаются в заглушке PCI слота или в 3.5 отсеке, а продукция компании **Titan** оснащена еще и отверткой для установки кулера на материнскую плату. Обе модели отлично справляются со своими обязанностями даже на минимальных оборотах – под нагрузкой температура CPU у моделей от **Zalman** и Titan была 55 и 57 градусов соответственно.



Q **Здравствуйте! Меня зовут Дмитрий. У меня вопрос: что главное в производительности игр – память или процессор?**

A Привет, Дмитрий! Главное в игровом компьютере – видеокарта. От нее и надо отталкиваться. Если у тебя модель среднего уровня (например, *nVidia GeForce 6600GT* или *nVidia GeForce 7600GS*), то твоему компьютеру вполне будет достаточно 1Gb оперативной памяти – высокие разрешения с максимальным уровнем качества в новых играх такие видеоадаптеры просто не потянут, и оперативки больше не потребуется. Если же у тебя установлен «монстр» наподобие *nVidia GeForce 7900GTX*, то 2Gb – это минимум. Что касается скорости оперативной памяти, то от этого параметра производительность в играх зависит в самой малой степени. Но быстрая память позволяет хорошенько разогнать процессор, поэтому для оверклокинга разумнее приобретать высокоскоростные модули памяти и CPU из среднего/нижнего ценового диапазона.

Q **Привет! Есть карточка *Palit 6800GS 256Mb*. При загрузке «винды» кулер у видюхи замедляется, а при старте игры снова разгоняется, но после выхода он не замедляет обороты. Помогает только перезагрузка. Riva tuner стоит, регулировка скорости в 2D/3D работает. Подскажите, в чем проблема, а то хочется иногда и в тишине посидеть.**

A После игры обнови настройки вентилятора, и все придет в норму. Как правило, эта проблема зависит от версии драйвера. Лучше установи ревизию 81.98.

Q **Есть видеокарта *Saphire Radeon 9550*. С утра выключил компьютер, а через несколько часов на экране вижу разноцветные полосы. Изображение есть, но с полосами, как при артефактах при перегреве. Думал, что видяха там плохо контачит (высунул, продул, вытер, прочистил слот *AGP*). Отнес видеокарту к другу – у него также полосы на экране. Из-за чего такое могло случиться? И что можно сделать? Видеокарта без разгона (по крайней мере, последние два месяца не разгонял), поменял стандартное охлаждение + стоит дополнительное охлаждение на память. Также выводил изображение на телевизор видеофильмов через S-Video (в то же утро). Реально ли такую неисправность починить, или стоит нести в сервис-центр?**

Сергей

A Проверь конденсаторы на видеокарте: если они вспухли, то придется нести видеокарту в сервис-центр. Вероятно, ты подключал телевизионную антенну к разъему S-Video, не выключая компьютер, что и привело к поломке.

Q **Грелся довольно сильно радиатор на чипе видеокарты, и я решил заменить его нормальным кулером. Старался делать все аккуратно, но... Теперь после запуска в графическом режиме при загрузке *Windows* весь экран покрыт параллельными вертикальными прерывистыми полосками, а при запуске *3DMark 2001* текстуры на объектах тоже какие-то полосатые... Карта вроде без повреждений, но один угол чипа слегка шероховат. Может, я его сколол?**

A Сними и посмотри – нет ли скола. Вообще, снимать радиатор с видеокарты нужно в разогретом (поможет обыкновенный фен) состоянии: это размягчит термопасту, и ты легко отделишь радиатор от GPU. Скорее всего, при снятии радиатора нарушился контакт под GPU. Это можно выяснить наверняка, если слегка изогнуть PCB при загрузке PC. Кроме того, можно прижать радиатор к GPU при загрузке. Неисправность устраняется «прожариванием» GPU на специальном оборудовании для ремонта.

Q **Хочу купить джойстик для PC, чтобы играть в эмуляторы. Играю в основном в *Sega*, *Nintendo 64*. Какой, по вашему мнению, лучший джойстик за 1000 рублей?**

A Многие игры портированы с приставок, и играть в них удобнее на геймпадах. Например, в спортивные симуляторы (***NHL***, ***FIFA***) геймерам больше нравится играть именно с геймпадом, чем с клавиатурой. Геймпад универсален: при правильной наст-

ройке и с большим количеством кнопок с ним можно играть почти во все игры.
Для гонок, разумеется, лучше приобрести руль, а для авиасимуляторов – джойстик. Для большинства остальных игр (аркад и спортивных симуляторов) лучший вариант – геймпад.

Q **Привет!**
Решил перейти на PCI-E. Купил «маму» ASUS A8N5X. Собираюсь приобрести процессор *AMD Athlon 64 3200+* (OEM) или *Sempron 3200+* (что посоветуете любителю FPS, понимаю, что «атлон», но как поведет себя «семпрон»?).
Какую систему охлаждения посоветуете, т.к. в перспективе разгон «камня». Может, еще и видеокарту подскажите в районе $200, чтобы тоже можно было «поразгонять». БП, я так понимаю, надо брать как минимум 400W.
Спасибо, Михаил Шкляев

A Привет!
Если будешь разгонять процессор, то разумным будет взять *AMD Athlon 64 3000+*, так как доплачивать лишние деньги за индекс 3200+ не имеет никакого смысла. Если говорить о Sempron'ах, то принципиальной разницы в быстродействии по сравнению с Athlon'ами они не демонстрируют, сниженный объем кэша (до 128Kb или 256 Kb – в зависимости от модели) в некоторых случаях уменьшает общую производительность на пару-тройку fps. Поэтому, если разница в цене между Sempron и Athlon будет существенна для тебя, покупай Sempron.
Что касается видеокарты, то наиболее любопытным вариантом в ценовом диапазоне до $200 на момент написания этого материала являются модели на чипе *nVidia GeForce 7600GS* и оснащенные памятью DDR3. Такие карты есть у **Palit**, **Axle** и **Galaxy**. Разогнать их можно до уровня *nVidia GeForce 7600GT*.

Q **Здравствуйте! Хочу сделать себе рэйд-массив из двух винчестеров (*ATA100*). Обязательно ли иметь одинаковые винты (по объему)? И самое главное – можете объяснить про эти циферки от 1 до 5, что они означают? Как сделать, чтобы и производительность была на высоте, и чтобы надежность при этом не страдала (если, например, один винчестер сломается, то можно было не потерять инфу или хотя бы восстановить ее своими силами)?**

A Привет! Есть несколько режимов работы Raid: 0, 1, 0+1, 5.
RAID 0 – представляет собой запись информации по кускам. Допустим, есть два жестких диска. Если представить этот процесс записи информации в виде 0 и 1, то исходные данные 10011111 после записи на диски будут выглядеть приблизительно таким образом: первый диск – 1001, второй диск – 1111. Скорость доступа к информации при этом возрастает примерно в два раза.
RAID 1 – это «зеркало». Информация хранится на двух жестких дисках и, соответственно, при записи происходит копирование информации сразу на оба винта. При чтении эта информация сверяется. Причем скорость остается такой же или немного меньше, но зато надежно.
RAID 0+1 это Raid 0 + Raid 1. Но тут уже двумя «винтами» не обойдешься. Нужно, как минимум, четыре устройства. В плюсах – скорость и надежность, в минусе – общая цена. Правда, скорость будет чуть поменьше Raid 0.
RAID 5 – тут, в отличие от Raid 0+1, количество жестких дисков начинается с трех. В случае RAID 5 все диски массива имеют одинаковый размер, но по одиночке для операционной системы они не видны. На уровне RAID контроллера все диски объединяются в один большой диск.

Q **У меня *Hitachi 80Gb*, его рабочая температура – стабильно 45 градусов. Нормально ли это для харда, или лучше поставить охлаждение? Кроме того, в последнее время мне почему-то кажется, что он начал сильнее шуметь при обращении к данным, может ли быть такое?**

A Жесткий диск часто называют половиной компьютера, и для многих пользователей потеря данных равносильна катастрофе. Поэтому мы не рекомендуем, чтобы винчестер работал при температуре выше 40 градусов. Неизвестно, насколько долго будет функционировать жесткий диск, но риск потерять данные многократно возрастает. Поэтому лучше установи специальный кулер на HDD.

Q **У меня новый монитор 19 LCD от Samsung. Неприятно удивило нечеткое изображение при показе фильмов в разрешении 1280 на 1024 пикселей. Вопрос: такая ситуация возникает на всех LCD мониторах или нужно установить какой-то кодек. Если да, то какой именно?**

A ЖК-мониторы показывают все огрехи и недостатки видео (особенно сжатого кодеками). Программный способ: используй для просмотра DVD-фильмов ***WinDVD 7***, в котором есть явное указание типа устройства вывода (телевизор, ЭЛТ-монитор, LCD) – эта функция действительно оказывает существенный эффект на изображение на экране.

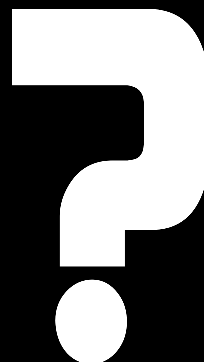
Q **Здравствуйте!**
Я недавно купил себе новую видеокарту *ASUS GeForce 6600GT*, надеясь, что *GTA San Andreas* и *Need for Speed Most Wanted* перестанут виснуть совсем, но GTA подвисает в некоторых местах, а MW через 3-4 гонки начинает дергаться, почему это происходит?
Вот моя система: *P4-2400A Socket 478*, материнка – *ASUS P4PE-X/TE i-845PE*, память *Hynix DIMM 512Mb PC-2700 (PC-333)* и *Hynix DIMM 512Mb PC-3200 (DDR-400)*, видюха – ASUS GeForce 6600GT.
С уважением, TJ!!!!!

A Привет, TJ! Попробуй улучшить ситуацию в Need for Speed Most Wanted с помощью следующих манипуляций: заходишь в «Пуск» (Run), вводишь в строке RegEdit и правишь реестр: найди строку HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\EA GAMES\Need for Speed Most Wanted.

Далее – изменяй параметры:
g_MotionBlurEnable ставь 0, что отключит MotionBlur (эффект размытия картинки при ускорении).
g_ParticleSystemEnable также обнуляй (для отключения эффектов дыма из-под шин и т.д).

~ если у тебя дома есть два компьютера (например, один системный блок – *ftp*-сервер, а второй – игровой) и один единственный монитор, то есть способ работать с двумя ПК, не «перетыкая» каждый раз клавиатуру, мышь и кабель монитора. Для этого существуют специальные устройства (например, *Dlink DKVM-2K*), стоимость такого девайса около $20.
~ для стабильной работы с некоторыми оптическими мышами необходимо сменить цветной (или глянцевый) коврик на однотонный (можно просто лист белой бумаги).
~ чтобы поцарапанный оптический диск все же прочитался, можно попробовать принудительно снизить скорость чтения компьютерного *DVD*-привода до 1x (например, с помощью программы ***Nero***);
~ информацию, случайно или в результате умышленных действий удаленную с HDD, можно восстановить программой ***GetDataBack for NTFS*** (**www.runtime.org**). В некоторых случаях она помогает даже после низкоуровневого форматирования винчестера.

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!



hard_faq@pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА WWW.GAMELAND.RU



PROFILE

ПОЛНОЕ ИМЯ:
Рэндалл Стюарт Питчфорд Второй

ДАТА РОЖДЕНИЯ:
21 апреля

МЕСТО ПРОЖИВАНИЯ:
Даллас, штат Техас

ОБРАЗОВАНИЕ:
«Кое-какой» колледж

ЭКСПЕРТ В:
Разработке видеоигр

ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ КНИГА:
"Shadow Divers" Роберта Керсона

ПОСЛЕДНИЙ ВПЕЧАТЛИВШИЙ ФИЛЬМ:
Миссия "Серенити"

ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ ИГРА:
Shadow of the Colossus для PS2

ОБЫЧНО НОСИТ:
Улыбку

НИКОГДА НЕ НОСИТ:
Смешные костюмы животных

ПО ЖИЗНИ ЛЮБИТ:
Быть позитивным

ПО ЖИЗНИ НЕ ЛЮБИТ:
Все, что мешает
продуктивно работать

РЭНДИ ПИТЧФОРД

СОЗДАТЕЛЬ BROTHERS IN ARMS. И НЕ ТОЛЬКО…

Рэндалл Питчфорд Второй – ветеран игровой индустрии. Карьеру гейм-дизайнера он начал с участия в культовом проекте *Duke Nukem 3D*, а в 1999-м году вместе с друзьями основал и возглавил компанию Gearbox Software. За первые годы существования она отметилась лишь двумя адд-онами для *Half-Life*. Позднее свет увидел шутер *Counter-Strike: Condition Zero*. Годы подготовки к самостоятельному шедевру не прошли даром. Вскоре студия порадовала геймеров серией военных экшенов *Brothers in Arms*.

О суровых буднях разработчика, любви к ***Doom*** и ветеранах Второй мировой – в нашем эксклюзивном интервью с президентом **Gearbox Software Рэнди Питчфордом**.

PC ИГРЫ: Здравствуйте, Рэнди. Читатели правильного журнала о компьютерных играх шлют вам пламенный привет и желают познакомиться поближе.
Рэнди Питчфорд (далее – Р.П.): Запросто. Меня зовут Рэнди Питчфорд. Я родился в городе Фейрфакс, Виржиния. Впрочем, за годы учебы в школе моя семья не раз переезжала: побывали в Калифорнии, Теннеси, Огайо и Мэриленде. Сейчас я осел в Техасе. Здесь, в Далласе базируется моя компания Gearbox Software. И еще... тут классная еда! Ну, а если серьезно, Техас располагается в самом центре Америки, что весьма удобно для ведения бизнеса.

PC ИГРЫ: Вы помните тот день, когда осознали, что хотите стать гейм-дизайнером? Как и когда ваше увлечение играми переросло в профессию?
Р.П.: Я не мечтал о карьере в игровой индустрии, просто взял и стал гейм-дизайнером. Уже в юности я программировал и делал текстовые адвенчуры. Но это было всего лишь хобби! В школе я увлекался юриспруденцией и политическими науками, а также выступал в роли фокусника (не шутка!). Позже, уже в колледже, жена помогла понять, что видеоигры являются моей подлинной страстью. Вот тогда-то я и задумался о карьере гейм-дизайнера.

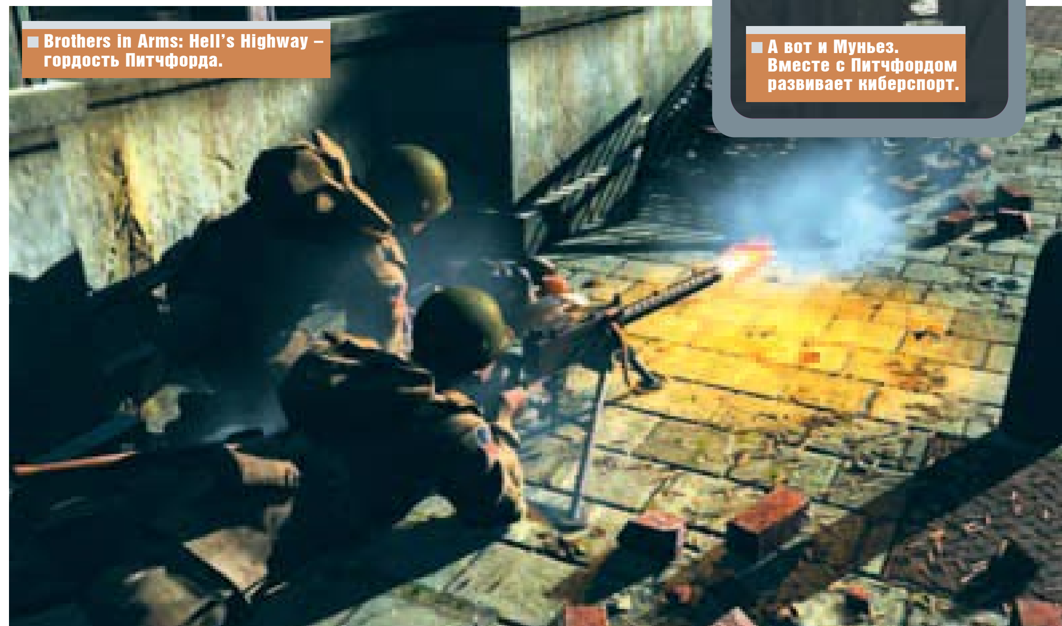
PC ИГРЫ: Повезло вам с женой, Рэнди. Впрочем, наверное, не она одна помогла вам определиться с профориентацией. Какие игры и люди повлияли на ваш выбор?
Р.П.: Множество игр! Все, честно говоря, и не припомнишь сразу. Меня по-настоящему потрясла ***Colossal Cave Adventure*** *(первая адвенчура в истории игр, вышла в 1976 году – прим. ред.)*. Ну, а потом был ***Doom***, с головой увлекший меня в жанр FPS и заставивший позабыть об RPG и стратегиях.
Что касается людей, то в основном это коллеги. Мои бизнес-партнеры и друзья из Gearbox были и остаются главным источником вдохновения, благодаря им я набираюсь опыта. Они же вселяют в меня веру в светлое будущее нашей студии.

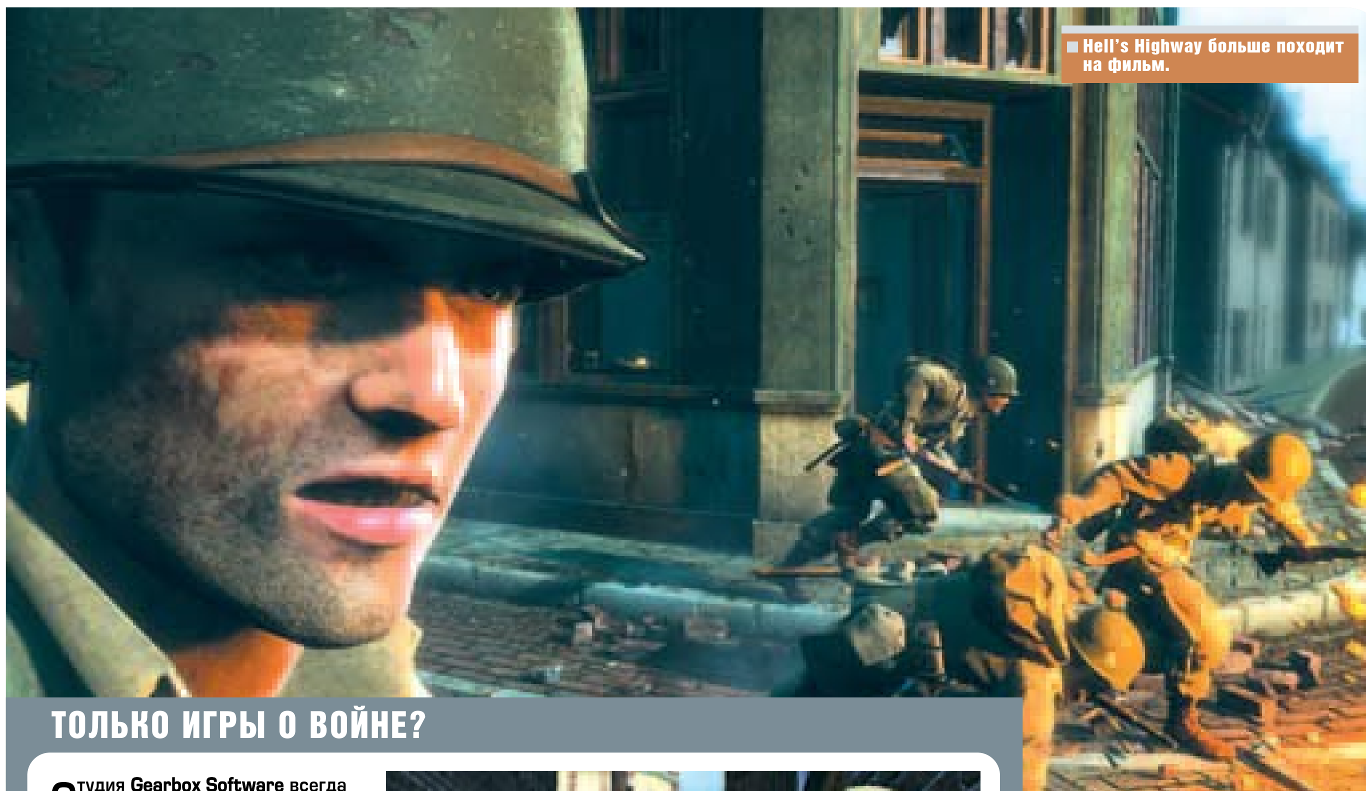
PC ИГРЫ: Тогда давайте поговорим о самой Gearbox Software. Как вас «угораздило» стать президентом компании? Чем вы занимаетесь на столь ответственном посту? Гоняете секретаршу за кофе с сэндвичами?
Р.П.: Я основал Gearbox вместе с несколькими партнерами. Мы разделили ключевые должности между собой, и – вуаля! – мне достался пост президента. Однако это не означает, что я владею компанией. Как президент, я постоянно отчитываюсь перед хозяевами студии о целях Gearbox. Контроль за воплощением в жизнь поставленных задач тоже лежит на мне, так что чем только не приходится заниматься. Нужно помочь разработать концепцию продвижения игры на рынок? Это ко мне! Решить парочку бизнес-вопросов? Снова я. Фронт работ весьма широк. Единственное, чего я не делаю, так это не распоряжаюсь деньгами компании.
Да, чуть не забыл! Я также выступаю исполнительным продюсером и режиссером

НЕ РАССТАНУСЬ С КИБЕРСПОРТОМ

В начале 90-х годов **Рэнди Питчфорда** знали под именем **DuvalMagic**, и он считался одним из лучших игроков в ***Doom***. Рэнди до сих пор участвует в работе **Профессиональной Лиги Кибератлетов** (CPL). «*CPL – дитя **Эйнджела Муньеза** (Angel Munoz)*, – рассказывает Питчфорд. – *Он налаживает контакты между киберспортсменами, их поклонниками и разработчиками игр, а я с радостью помогаю ему, чем могу. У нас общая мечта – развитие и популяризация профессионального киберспорта, и я горжусь, что состою в CPL*».


А вот и Муньез. Вместе с Питчфордом развивает киберспорт.

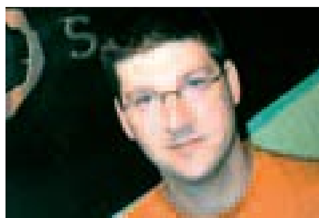

Brothers in Arms: Hell's Highway – гордость Питчфорда.


Hell's Highway больше походит на фильм.

ТОЛЬКО ИГРЫ О ВОЙНЕ?

Студия **Gearbox Software** всегда делала шутеры (порт ***Tony Hawk's Pro Skater 3*** – исключение). Серия ***Brothers in Arms*** сузила специализацию, и сегодня «коньком» компании считаются игры на военную тему. Однако **Рэнди Питчфорд** уже думает о проекте, не имеющем отношения к войне и армии. «*Серия Brothers in Arms нам очень нравится, однако в будущем вероятна некоторая смена курса*, – говорит Питчфорд. – *Интересных идей хватает! Думаю, геймеры придут в восторг, когда узнают, что мы затеваем. Но тс-с-с, пока я не готов говорить о наших планах*».


Gearbox не намерена «воевать» вечно.





большинства игр, созданных Gearbox. Эта роль существенно отличается от президентской. Фактически, я беру полную ответственность за ход разработки и качество конкретной игры. Вместе с другими сотрудниками студии я провожу «мозговые штурмы», а потом, когда формируется видение проекта, контролирую воплощение идей в жизнь, попутно разрешая возникающие проблемы. Сегодня, например, я побеседовал с несколькими бизнес-партнерами Gearbox, а также встретился с рядом менеджеров студии – просто проверил, как идут дела, все ли по плану. Рутина...

PC ИГРЫ: Ваш послужной список насчитывает не один десяток игр. Есть ли среди них «любимица»?

Р.П.: Моим любимым проектом всегда является тот, над которым я работаю прямо сейчас. А вообще, мне не стыдно ни за одну из своих игр. Каждая научила меня чему-то новому.

PC ИГРЫ: Хорошо, тогда что вам дал *Counter-Strike*, и что дали «Контре» вы, разрабатывая *Counter Strike: Condition Zero*?

Р.П.: Counter-Strike нравится мне своей нелинейностью: любой сценарий может быть переигран тысячами разных способов. А вклад Gearbox в «дело C-S» заключается в том, что мы сумели перенести азарт многопользовательской схватки в оффлайн. Да, пришлось покорпеть над искусственным интеллектом ботов, но оно того стоило. Благодаря нам с Counter-Strike познакомились те геймеры, у которых нет доступа в интернет.

PC ИГРЫ: Gearbox Software также предоставила «персональщикам» возможность поиграть в *Halo*, главный хит консоли Xbox...

Р.П.: Было здорово работать над «портом» Halo. Gearbox привнесла в проект много нового. Нам предоставили чуть ли не полную свободу в создании дополнительного контента для игры – глупо было бы ей не воспользоваться. Мы переписали сетевой код, а также добавили ряд эксклюзивных сетевых карт, новое оружие и средства передвижения...

PC ИГРЫ: Многие годы Gearbox доводила до ума чужие задумки (адд-оны к Half-Life, Counter-Strike: Condition Zero, порты *Tony Hawk's Pro Skater 3* и Halo), но, в конце концов, студия обзавелась собственным детищем – военным шутером *Brothers in Arms*. Чем, по-вашему, эта серия отличается от проектов конкурентов?

Р.П.: Brothers in Arms отлично передает дух войны. Кроме того, в играх этой серии интересная и достаточно простая система управления взводом, созданная с учетом реальных тактических схем, использовавшихся во время Второй мировой. Также нельзя не отметить увлекательный сюжет и правдоподобных персонажей.
Я мог бы написать книгу об исследованиях, проведенных нами во время разработки Brothers in Arms. Gearbox тщательно изучила материалы аэрофотосъемки, военные карты, отчеты американской армии, интервью с ветеранами и очевидцами, а также современные научные труды, посвященные операции в Нормандии. Благодаря этому мы смогли воссоздать места сражений, включая практически каждый двор в каждой деревушке. Поиграйте в Brothers in Arms, запомните местность и вы сможете получить работу туристического гида в Нормандии! С той же тщательностью Gearbox воспроизвела личности реальных бойцов – героев игры. Мы добились даже портретного сходства.
Один ветеран, участвовавший в нормандской операции, посмотрев игру, заявил: «Я буквально перенесся назад во времени!». Другой фронтовик пошутил, что Gearbox провела куда больше времени, создавая Brothers in Arms, чем он, тренируясь перед высадкой на злополучном побережье. Кстати, наша игра получила одобрение нескольких военных организаций, включая **«Ветеранов зарубежных войн»** и **«Фонд музея Патона»**.

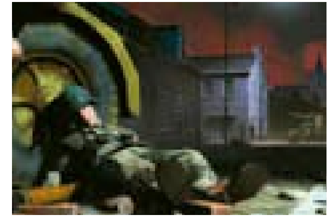
PC ИГРЫ: Две части Brothers in Arms определенно удались. На подходе третья. Не хотите немного рассказать о ней?
Р.П.: Если честно, мы не спешим выдавать секреты ***Brothers in Arms: Hell's Highway***. Игра использует движок **Unreal Engine 3** и появится на PC и консолях нового поколения. Тем, кто хочет знать последние новости о проекте, рекомендую стать завсегдатаем форума Gearbox Software (**www.gearboxsoftware.com**). Скоро мы запустим и официальный сайт Hell's Highway *(а мы опубликуем большое превью – прим. ред.)*.

PC ИГРЫ: Тогда, может быть, поделитесь своим мнением касательно игр конкурентов? Например, в разработке какого шутера вам бы очень хотелось участвовать, да не получилось?
Р.П.: Doom для меня – больше, чем игра. Это нечто личное и глубоко уважаемое. Думаю, я сумел бы так или иначе улучшить культовую серию, если бы выпала возможность. Признаюсь вам: на протяжении нескольких лет я вел переговоры с создателем Doom – компанией **id Software** – о совместном проекте, однако пока ничего не выгорело. То мы заняты разработкой очередного шутера, то у них дел невпроворот. Но... кто знает, быть может, однажды id одолжит мне ключи от Doom.

PC ИГРЫ: Xbox 360, PlayStation 3, Nintendo Wii и PC. Как вы думаете, кто выиграет войну высоких технологий?
Р.П.: Все окажутся в выигрыше. В том числе, и разработчики. Высокие технологии расширяют нашу аудиторию. Чем меньше дистанция между вашим воображением и нашими техническими возможностями, тем нам проще привлечь ваше внимание.

PC ИГРЫ: Наше внимание? Но ведь и вы сами заядлый геймер! Не так ли?



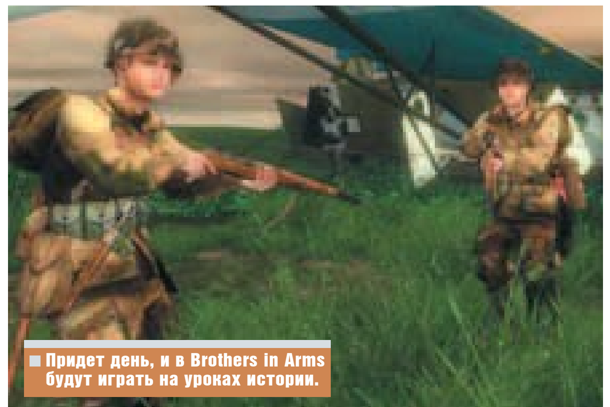


Р.П.: Именно так. Большую часть свободного времени я провожу за видео- и настольными играми вместе с женой, детьми и друзьями. Гейм-дизайнер обязан изучать геймеров и проекты конкурентов. Я так и поступаю. В прошлом году вышло несколько первоклассных игр, однако мой персональный фаворит – экшен ***Shadow of the Colossus*** для **PlayStation 2**. А вот виртуальные гонки мне откровенно поднадоели.
Впрочем, игры – не единственное мое хобби. Каждый день я на часок сажусь за пианино, а иногда беру в руки гитару. Также я коллекционирую автоматы для пейнтбола, смотрю телевизор и слушаю музыку.

PC ИГРЫ: У вас, ветерана игровой индустрии, наверняка есть пара идей о том, куда вся эта индустрия, так сказать, катится. Чего вы ждете от будущего?
Р.П.: Я надеюсь, что компании **Microsoft** и **Sony** когда-нибудь поймут, что должны работать вместе. Sony выпускает отличную электронную технику, которая всем нравится, и знает, чем и как развлечь публику. Однако программное обеспечение Microsoft отлично подходит для разработки игр! Этой «парочке» давно пора подумать о партнерстве.

ДОКУМЕНТАЛЬНАЯ ИГРА

В 2005 году телеканал **The History Channel** показал передачу, озаглавленную **Brothers in Arms**. Документальный фильм был посвящен истории 101-го военно-воздушного и 502-го парашютно-пехотного полков. При помощи шутера ***Brothers in Arms*** телевизионщики воссоздали высадку в Нормандии 6 июня 1944 года. Игровая нарезка была дополнена воспоминаниями очевидцев и комментариями историков. *«Телеканал проявил такой интерес к игре потому, что никто ранее не сумел столь глубоко и достоверно воссоздать события той операции»*, – хвастается **Рэнди Питчфорд**.



Придет день, и в Brothers in Arms будут играть на уроках истории.

КОДЫ





Glory of the Roman Empire

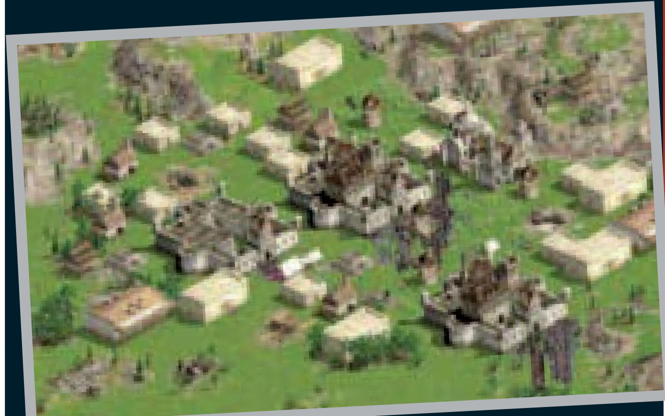
Прямо во время игры печатаем:

- almsforthepoor – 50 золота;
- resourcesneeded – 50 единиц каждого ресурса;
- hardwork – удвоение продукции;
- makelove – счастливые жители;
- heromode – бессмертные солдаты;
- magicbuild – мгновенная постройка;
- firefighter – отключить пожары;
- nogravediggers – отключить чуму;
- peacemaker – отключить беспорядки;
- unbreakable – отключить плату за содержание;
- fireitout – поджечь все здания;
- herekittykitty – воцаряется мир;
- youaresissy – все враждебны;
- deadmanwalking – поджечь все здания;
- herekittykitty – воцаряется мир;
- deadmanwalking – эпидемия чумы;
- showmethemoney – бесконечное золото;
- hornofplenty – бесконечные ресурсы.

American Conquest: Divided Nation

Читы для европейской версии. В одиночной кампании во время игры нажимаем Enter и вводим:

- babki – 5000 каждого ресурса;
- VICTORY – пропустить уровень;
- changeunit – снять ограничение на количество солдат;
- qwe – нажми «P», чтобы врубить апгрейды для всех наций, «F9» – вернуть все обратно;
- viewall – вкл/выкл. туман войны.



Cars: Radiator Springs Adventure

Коды набираются в консоли, вызываемой нажатием F12 во время игры:

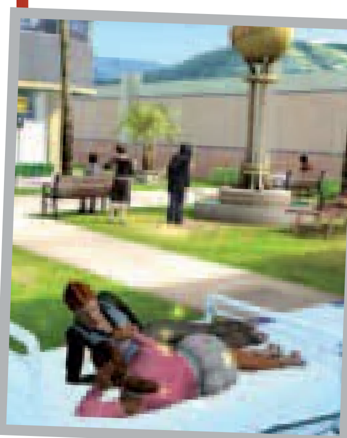
- movies – все ролики;
- photo – все фотографии;
- paint – настроить авто;
- ladder – гонка Legends;
- shift – показывать ускорение;



The Movies: Stunts & Effects

Жмем Enter и набираем один из указанных ниже кодов. После ввода каждого чита должна появляться надпись "Cheat activated":

- awards – всегда получать награды;
- biged – огромнейший лот;
- toth – все бесплатно;
- all clothing – вся одежда;
- no hurt – никогда не получать травм во время трюков;
- kmt – деньги никогда не закончатся;
- byebye – убрать конкурентов;
- moviemo – открыть все, что только можно;
- noway – звезды не просят гонораров;
- setset – все сеты.



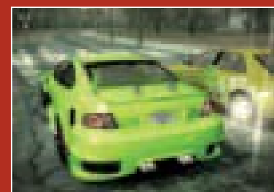
EASTER EGGS

PSYCHONAUTS



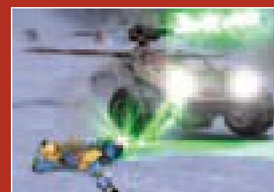
В первый день не иди на тренинг, а приблизься к старому пню и нажми клавишу «Использовать». Герой окинет его своим пристальным взглядом и заметит, что у основания коряги есть дыра («There's a hole at the bottom of this stump»). Если ты знаком с другими проектами Типа Шафера (например, с серией *The Curse of Monkey Island*), то наверняка вспомнишь эту фразу. Она – своего рода «фирменный знак» маэстро.

NEED FOR SPEED: MOST WANTED



Ты смотрел фильм «13-й район»? Если да, то уже, скорее всего, заметил среди своих соперников двойника одного из героев кино – паренька по кличке K9. Он еще рассекает на черном Porsche.

UNREAL TOURNAMENT 2004



Недавно было объявлено о переносе релиза *Unreal Tournament 2007* на следующий год. Впрочем, это не мешает нам рубиться в предыдущую часть UT, а порой и находить в ней всякие приколы.

ИСТИНА ГДЕ-ТО РЯДОМ...
Первым делом установи Community Bonus Pack 2 (или сокращенно CBP2) – этот апдейт свободно распространяется в интернете. В режиме обычного deathmatch запускай карту Killbillybarn (DM-CBP2-KillbillyBarn). На карте возле деревянного забора есть небольшой навес (там еще можно lightning gun найти). Подбери lightning и быстро подходи к забору за навесом. Ты увидишь красную точку на камнях – прицелься и выстрели в нее (работает с разным оружием) – высветится классическая фраза сериала «Секретные Материалы»: "The truth is out there" («Истина где-то рядом»). Но это еще не все. Продолжай смотреть в том же направлении и ты увидишь прикол похлеще!

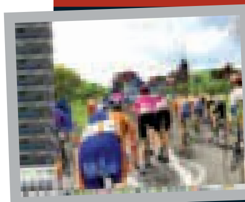


Ex Machina

Запусти Ex Machina с параметром «–console» (прописывается в свойствах ярлыка на рабочем столе или прямо в Explorer'е, в строке адреса). В игре жмем тильду («~»), дабы открыть консоль, и прописываем:

- god (1 или 0) – включить/выключить неуязвимость. Нужно прописывать каждый раз, как попадаешь в новую локацию;
- givemoney (число) – получить заданную сумму денег;
- map(1) – открыть всю карту;
- giveall – 10000 монет, максимум здоровья и топлива;
- giveguns (число) – получить заданную пушку;
- truck – получить заданную тачку;
- teleport (номер) – перенестись в заданную локацию.

А вот самый простой способ заработать огромную кучу денег. В любом текстовом редакторе (например, «Блокноте») в директории «buka\hard truck apocalypse\data\profiles\имя профиля\saves\xxxxxxxx\maps» открой файл «currentmap.xml». Найди строчку «Money=» и впиши любое число.



Pro Cycling Manager 2006

В качестве фамилии набери слово «freire», чтобы получить десятки на всех характеристиках.

Jaws Unleashed

Набери один из этих кодов в качестве имени:

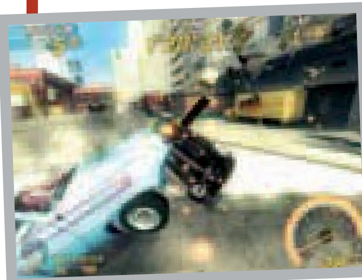
- shaaark – все бонусы и 300000 очков;
- bloood – 1000000 очков;
- unstopable – бессмертие.



FlatOut 2

Отправляемся в меню создания профиля. Выбираем Create Profile, затем вводим один из нижеизложенных читов в качестве имени. Набранное имя исчезнет, чтобы подтвердить правильность набора кода. Теперь ты сам можешь задать то или иное имя или выбрать одно из существующих. За один раз может быть активирован только один код.

- GIEVEPIX – все машины и 1000000 кредитов;
- GIVEALL – все треки;
- RUTTO – Pimpster;
- WOTKINS – Flatmobile;
- RAIDERS – фургончик мороженщика;
- GIEVCARPLZ – школьный автобус;
- KALJAKOPPA – ракета.



Rome: Total War – Alexander

Нажимаем клавишу «~», откроется консольное окошко. Набираем нижеприведенные коды:

- Process_cq <имя поселения> – мгновенно построить все здания в выбранном поселении;
- Add_money <число> – да, ты угадал – получаем деньги. Только не лопни от жадности, максимальная единовременная выплата – 40000.
- Bestbuy – юниты стоят на 10% дешевле. Правда, не легче ли просто ввести "addmoney"?
- Add_population <поселение> <число> – увеличить популяцию в выбранном поселении;
- Auto_win <attacker/defender> – выиграть следующий бой.



СТАРОЕ&ДОБРОЕ



Привет.
Получил на днях письмецо (про ящик **nemezido@gmail.com** не забыли?). И так меня зацепило то, что написал парень с ником King of Demos, что не могу его не процитировать: «Решил написать вам по поводу вступления к рубрике «Ретро» в номере 7. Да, я полностью согласен, что «между геймерами разных поколений лежит почти бездна». Мне сейчас 17 лет, я вас моложе на 10 лет (нетрудно посчитать). И все же, мне кажется, я ближе к вашему геймерскому поколению. Наверное, это потому, что моя игровая «карьера» началась где-то в году 1995-ом – я начал играть в 6 лет. Помню мой первый компьютер с первым ***«Принцем Персии»*** на борту. Потом был ***DOOM***, ***Duke Nukem 3D*** (мой отец называет Нюкема «крутым блондином»). И как-то тупо себя чувствуешь, когда геймеры твоего возраста или даже старше не знают, кто такой Дюк. Как-то раз проходил мимо местного компьютерного клуба. Стояла около него небольшая кучка геймеров, один из них держал распечатку карты de_nuke. Ну, я подошел к ним и исправил de_nuke на DUKE NUKEM. «А кто это?» – получил я вопрос. А ведь некоторые из тех парней были на два года старше меня! Может, я предъявляю слишком высокие требования к знанию игровой индустрии?»
Прочитал письмо, и приятно на душе стало. Черт возьми, для таких, как King of Demos, и работаю! Что же касается тех парней с картой de_nuke... Пусть играют в то, что нравится. Вот только однажды ночью Дюк Нюкем придет к ним в самом страшном кошмаре. И знаешь, что он сделает? Конечно же, надерет им задницы!

Иван Гусев,
ведущий рубрики



ЖАНР ИГРЫ	Simulation
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК	Maxis
ОБЬЕМ	1 CD
ДАТА ВЫХОДА:	31 января 1999 года

SIMCITY 3000

ТРУДНО БЫТЬ МЭРОМ

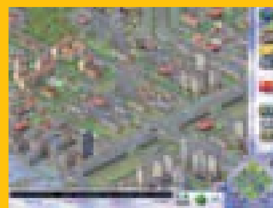
Недавно съездил на пару дней в гости к маме, и в углу комнаты, которая когда-то была моей, обнаружил здоровую коробку с дисками. Начал перебирать их – вдруг, думаю, попадется что-то, подходящее для рубрики **«Ретро»**. И действительно, наткнулся на ***SimCity 3000***. Тем же вечером поставил игру на ноутбук, который взял с собой в поездку, надел наушники и с мыслью «Надо бы обновить воспоминания» запустил игру.
Когда я вернулся в реальность, вокруг почему-то было темно и очень хотелось курить. Стрелки на часах показывали 5 утра! Оказалось, я проиграл порядка семи часов без перерыва.

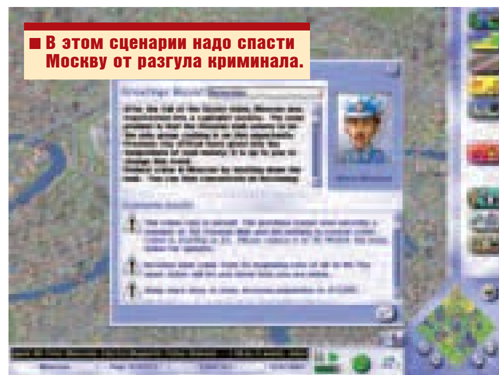
СОВЕТНИК ГОСПОДА БОГА

SimCity – это симулятор. Мэра. Прораба. Архитектора. Городской жизни. Относись к нему, как угодно. По сути, волею разработчиков ты становишься божеством, покровительствующим городу. К сожалению, твои возможности сильно ограничены.
Представь, создает Господь Бог нашу планету. Только-только горы наставил, решил взяться за моря и океаны, как вдруг появляется советник Всемогущего по экономике и говорит: «Океаны строй, а моря и реки – нельзя. Бюджет не позволяет!» Или неожиданно повышает голос Адам: «Отче, налог на проживание в раю слишком высок! Я подумываю о переселении в другой Эдем, подемократичней!» Как тут ни взвыть с досады?
SimCity 3000 запросто доведет тебя до нервного срыва.
Все начинается очень мило: «Добрый день, господин градоначальник, добро пожаловать в свой офис. Мы, ваши многочисленные советники по всем-всем-всем вопросам, будем помогать вам... по всем-всем-всем вопросам».
Проходит полгода, советники становятся все менее общительными, и рано или поздно ты остаешься один на один со своим городом. Либо ты его, либо он тебя.

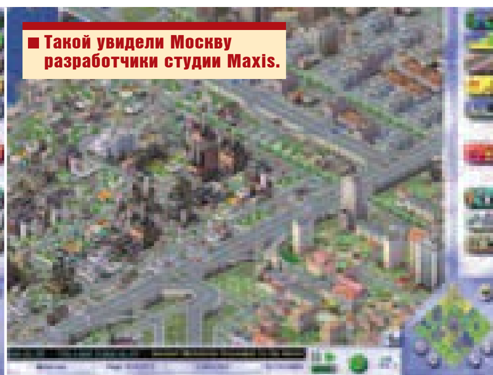
ДЕЛА ДОРОЖНЫЕ

Чтобы город развивался, необходимо наладить транспортное сообщение. Дороги нужно прокладывать с учетом перспективы роста. Сэкономишь на путях, потом будешь разбираться с пробками. И не забудь наставить автобусных остановок, чтобы люди могли ездить на работу. А когда город подрастет, проложи метро и железную дорогу.

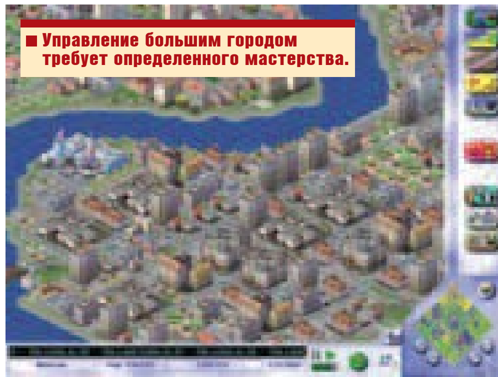




В этом сценарии надо спасти Москву от разгула криминала.



Такой увидели Москву разработчики студии Maxis.


■ Управление большим городом требует определенного мастерства.


■ К сожалению, ты не можешь дать отпор инопланетянам.

С ЧИСТОГО ЛИСТА

Итак, ты – мэр, и хочешь построить город-сад. Бюджет на год, на первый взгляд, кажется вполне приемлемым. Даже возникает мысль: «Вдруг удастся что-нибудь и себе в карман положить...» Не надейся. Город сожрет все деньги, не поперхнувшись. Допустим, ты начинаешь игру с чистого листа. Перед тобой – кусок ландшафта с парой речушек, горным хребтом и выходом к морю. Следуя советам чиновников, ты возводишь город по уму. Отводишь место для коммерческого центра, строишь жилые кварталы, а где-нибудь подальше, в уголке карты, оставляешь место для промышленной зоны. Почему так далеко? Стоит появиться паре заводов, как они начнут дымить, будто паровозы (экологически чистое производство стоит бешеных денег). Как только смог дойдет до жилых районов, налогоплательщики начнут жаловаться. Придется либо убирать заводы, либо реконструировать их, либо игнорировать требования населения. Каждое из этих решений чревато крупными денежными тратами. Если же промзону отодвинуть на максимальное расстояние, возможно, о загрязнениях никто и не вякнет. Город должен быть обеспечен водой и электричеством. Водопровод проводится под землей практически к каждой видной постройке. Самая плохонькая библиотека или школа не будет функционировать без воды. То же самое касается электросетей. Сначала кажется, что и воды, и энергии предостаточно, а советники постоянно рекомендуют немедленно начать продавать излишки соседним городам. Однако стоит твоему городишке подрасти, как тут же обнаружится нехватка этих жизненно важных ресурсов. Придется строить новые электростанции и водонапорные башни или же заключать договоры с соседями, а это опять деньги, деньги, деньги...

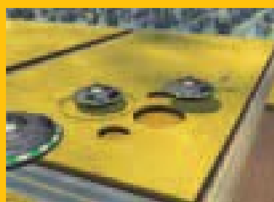
ПОЮЩИЕ ФИНАНСЫ

Бюджет в SimCity 3000 – твой враг номер один. В этой игре любой «плевок» чего-нибудь да стоит. Учителя просят повысить им зарплату? Хорошо. Нужна спортивная площадка? О'кей. Дети просят зоопарк? Черт, ну на кой нам, в нашем Volobuevo City зоопарк?! Тысячи городов прекрасно обходятся без него! Рано или поздно к нам приедет шапито, и детишки вдоволь насмотрятся на львов и макак! Вердикт: отказать в зоопарке. Что? Граждане недовольны? Не-на-ви-жу!

Мало-помалу бюджет исчерпывается. Тратить деньги легко, а вот пополнять казну – совсем наоборот. Жители города платят налог на жилье, «поборы» с коммерции и индустрии тоже приносят свою «копеечку». Однако в сумме налоги практически не способны покрыть расходы. Договоры с соседями о продаже им воды или электроэнергии тоже не спасают ситуацию. Чтобы наладить поступление средств в казну, нужно сначала превратить свой город в мегаполис с развитой инфраструктурой и активно действующими портом и аэропортом. Можно также пойти на непопулярные меры – например, разре-

Бюджет в SimCity 3000 – твой враг номер один. В этой игре любой «плевок» чего-нибудь да стоит

ПОТОП, САРАНЧА И ПРИШЕЛЬЦЫ



Даже если тебе повезет, и построенный мегаполис окажется вполне жизнеспособным, а граждане будут довольны, не расслабляйся. Сегодня все хорошо, а завтра жди ЧП. Игра обязательно «одарит» тебя торнадо или землетрясением, или саранчой, или даже метеоритным дождем. Более того, в списке возможных чрезвычайных происшествий есть даже атака пришельцев! Что-нибудь плохое обязательно случится и обратит часть твоего Volobuevo City в руины. Придется все отстраивать и решать новые проблемы.


■ В режиме сценариев перед тобой ставятся четкие задачи.


■ Заводы лучше строить вдали от жилых кварталов.


■ Это не ядерная воронка, а налет саранчи.

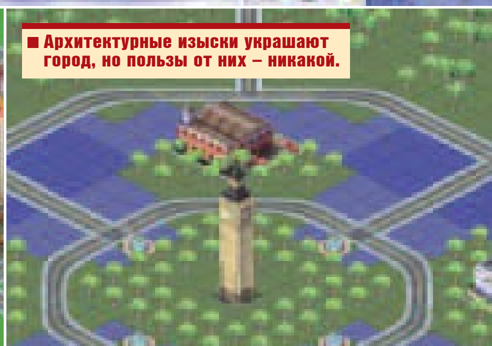

■ Появление небоскребов – хороший знак для твоего города.

НЕ СВЯЗЫВАЙСЯ С БАНКИРАМИ

Если при постройке города действовать популистскими методами, сорить деньгами, а бюджетный дефицит покрывать банковскими займами, то ты недолго продержишься в кресле мэра. Кредиты обременяются сумасшедшими процентами. После десятка займов банкиры укажут градоначальнику на дверь, казна быстро опустеет, и «благодарные» граждане уволят мэра.




■ Не экономь на пожарных – себе дороже выйдет.

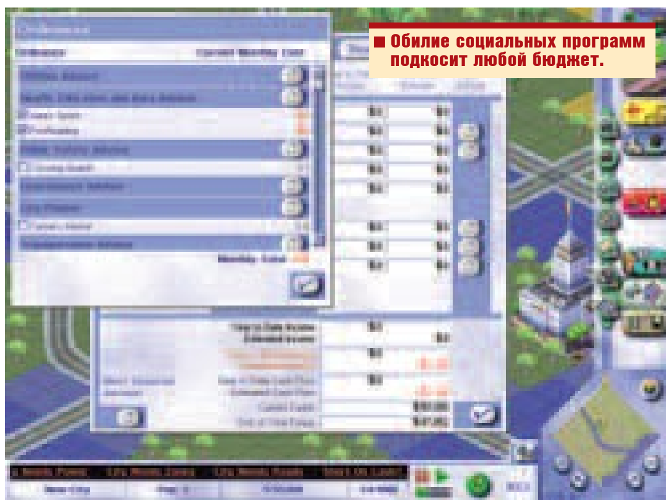

■ Архитектурные изыски украшают город, но пользы от них – никакой.

шить азартные игры. Однако казино дают не такой уж крупный доход, зато накаляют обстановку с преступностью. Так и до массовых беспорядков недалеко...

СЧАСТЬЕ ДЛЯ ВСЕХ?

SimCity 3000 учит: самые гадкие существа в природе – это люди. Они постоянно что-то клянчат или требуют, и никогда не бывают довольны. «Зеленые» (активисты местного аналога Greeneace) упрекают мэра в загрязнении окружающей среды. Полиции, видите ли, не хватает участков. Родители хотят больше спортивных и игровых площадок, а то их дети шляются по улицам и сбиваются в банды. Выполнить все требования нереально. Даже сами разработчики SimCity 3000 пишут в разделе «Подсказки», что «Осчастливить всех невозможно!» Будто бы мне, мэру, от этого проще жить! Возможно, ты в недоумении чешешь затылок и мысленно спрашиваешь: «Ну и зачем играть в эту гадость?» Вот ведь какая штука, друг, остаться равнодушным к SimCity 3000 практически невозможно. Это – заколдованная игра. Она смазлива на «лицо», у нее симпатичный, удобный интерфейс и идеальный саундтрек, который можно слушать до бесконечности. Но самое главное, продуманный, до блеска отшлифованный, выверенный до мелочей геймплей. Быть мэром Volobuevo City трудно, но безумно интересно. Поверь мне, после десятой попытки из тебя получится неплохой градоначальник...

SimCity 3000 учит: самые гадкие существа в природе – это люди. Они постоянно что-то клянчат

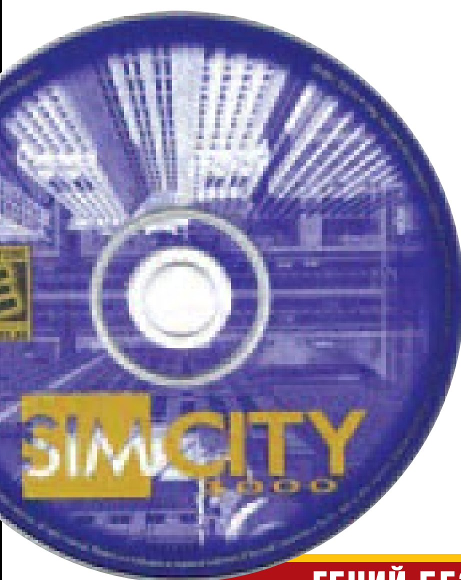

■ Обилие социальных программ подкосит любой бюджет.


■ Спортплощадки снижают уровень преступности.

НЕНОРМАЛЬНЫЙ РАЙТ

О ТОМ, КАК ЧУДАКОВАТЫЙ ПАРЕНЬ ПОСТРОИЛ СВОЙ ГОРОД

Уилла Райта (Will Wright) нельзя не уважать. Он – уникум, он видит вещи по-другому, не так, как большинство людей. Райт – ненормальный? В каком-то смысле, да. Иначе как еще можно объяснить то упорство, с которым он воплощал в жизнь свои проекты?



Ты знаешь, что Райт четыре года не мог издать ***SimCity***? Ты знаешь, что фокус-группам не понравилась ***The Sims***, и компания **Maxis**, чуть ли не всем штатным составом, уговаривала Райта не тратить время на эту игру о «кукольном домике»? Другой бы на его месте забросил затею, которая никому не нравится. Другой, но не Райт. И что в итоге? Сегодня Уилл Райт – автор мегапопулярной серии SimCity и самой продаваемой игры всех времен и народов – The Sims. Одним словом, гений...

ГОРОДСКАЯ ТОСКА

Во время работы над своей первой игрой – ***Raid on Bungeling Bay*** – Уилл Райт обратил внимание, как ему нравится проводить время за созданным им редактором ландшафтов. «Сюда бы еще домики добавить и пустить машины по дорогам», – подумалось ему однажды. Так появилась идея SimCity. Уилл накупил книг о планировании и развитии городов и начал «стройку»: создал виртуальный городок, населил его, наладил транспортное сообщение, смоделировал некую экосистему.

Работая в одиночку, Райт потратил год на SimCity. Однако когда пришло время показывать результат, дизайнер столкнулся с непониманием.

– *В то время на рынке царили яркие аркады с быстрым геймплеем*, – рассказывает Уилл. – *Все, кому я говорил, что тружусь над игрой о планировании городов, закатывали глаза и вздыхали: «О, Боже!»*

Компания **Broderbund**, издавшая первый проект молодого дизайнера, не заинтересовалась SimCity. Руководство издательства никак не могло понять, кому нужна игра, в которой, по большому счету, нельзя ни выиграть, ни проиграть.

КОМУ ПИЦЦЫ?

В 1985 году Райт издал SimCity за свой счет и попробовал самостоятельно продавать игру. Однако бизнес шел из рук вон плохо, и Уилл забросил неудачную затею. Возможно, мы бы никогда не узнали о SimCity, если бы не пицца-вечеринка в 1987 году. На ней присутствовал предприниматель **Джефф Браун** (Jeff Braun), который как раз размышлял о создании игровой компании.

– *Уилл – очень скромный парень, он сидел в сторонке сам по себе, и мне стало жалко его*, – вспоминает Браун. – *Я подошел к нему, мы разговорились, и он показал мне SimCity. Это было именно то, что я искал! Пока я пробовал игру «на вкус», Уилл бубнил, что проект неудачный и никому не нравится...*

Вскоре Браун и Райт основали студию **Maxis**. SimCity существенно переделали и улучшили, добавили приятный интерфейс, и в 1989 году Broderbund все-таки согласилась издать проект. Игра стала хитом от Нью-Йорка до Токио, и за первые месяцы продаж принесла 3 миллиона долларов прибыли. В Maxis посыпались звонки – из Департамента обороны США, ЦРУ... Все хотели, чтобы студия сделала симулятор для их целей...

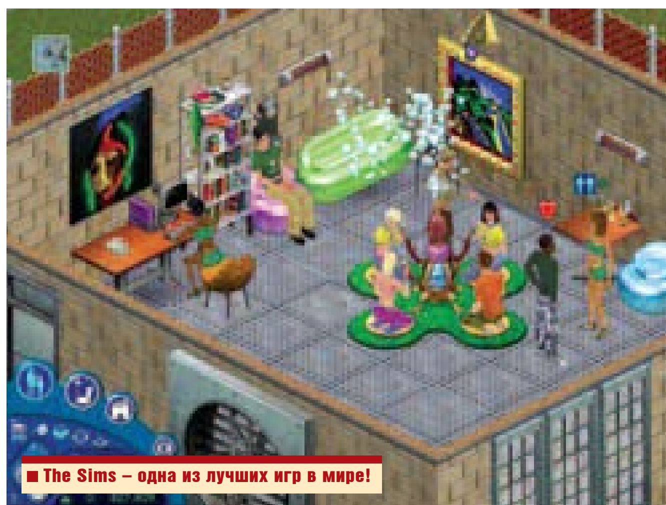
Сейчас Уиллу Райту – 46 лет, и он занят разработкой ***Spore,*** очередной революционной игры. Держи пальцы скрещенными – похоже, нас ждет еще одно электронное чудо!

ГЕНИЙ БЕЗ ДИПЛОМА

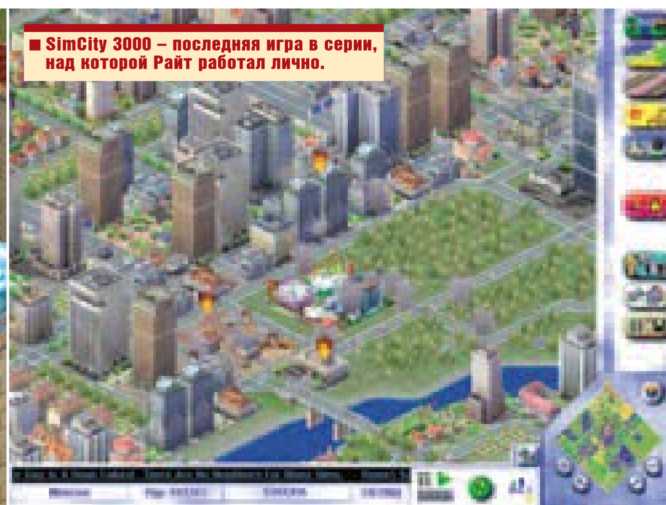
Окончив школу, **Уилл Райт** долго не мог понять, кем он хочет стать. Сначала он учился на архитектора, потом – на инженера, затем увлекся роботами и компьютерами. Проведя пять лет в колледже, он так и не получил диплом. Уилл обожал электронные игры, и однажды его осенило: а может быть, им и стоит посвятить жизнь? В 1984 году Райт завершил свой первый проект, вертолетную аркаду ***Raid on Bungeling Bay***. Компания **Broderbund** охотно издала игру и не прогадала – «леталка» имела заметный успех.



Иногда и «очкарикам» везет...



The Sims – одна из лучших игр в мире!



SimCity 3000 – последняя игра в серии, над которой Райт работал лично.

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

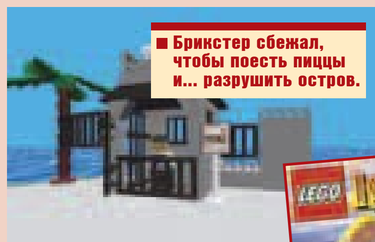
КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В СЕНТЯБРЕ?

1998

LEGO Island

Жанр:	Action Adventure
Издатель:	Mindscape Inc.
Разработчик:	Mindscape Inc.
Обьем:	1 CD
Дата выхода:	Конец 1997 года

Если ты считаешь, что первой компьютерной игрой, созданной при участии всемирно известной компании **LEGO**, была ***LEGO Star Wars***, то ты сильно заблуждаешься. Почти десять лет назад студия **Mindscape** разработала ***LEGO Island***, электронную забаву для детей «от 6 до 12 лет». Игра имела огромный успех.
Ты исследуешь живописный остров, глядя на мир глазами одного из героев: скейтбордиста Перчика, его родителей, владельцев пиццерии Мамы и Папы Биколини или полицейских Ника и Лоры Брик.
Между персонажами можно переключаться в любой момент. Остров LEGO, естественно, состоит из ярких деталек конструктора, и ты имеешь полное право строить все, что пожелаешь. Например, сделай скейтборд и быстро доставь пиццу голодному соседу. Или смастери машину и прими участие в гонке. Но не забывай о главной миссии. Опасный злодей Брикстер уничтожил единственный вертолет и теперь потихоньку разрушает остров. Ты должен остановить его!


■ Брикстер сбежал, чтобы поесть пиццы и... разрушить остров.


■ На LEGO Island свои стандарты красоты.

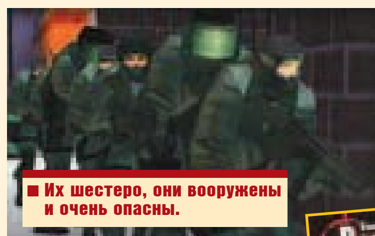


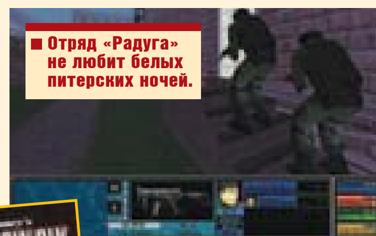
1998

Tom Clancy's Rainbow Six

Жанр:	Action
Издатель:	Red Storm Entertainment
Разработчик:	Red Storm Entertainment
Обьем:	1 CD
Дата выхода:	31 июля 1998 года

Сегодня ***Tom Clancy's Rainbow Six*** справедливо считается культовой игрой. У компании **Red Storm** получился невероятно реалистичный шутер, где убивают с одной или двух пуль и где невозможно выжить, если не планировать каждый свой шаг. Не зря в качестве рекламного слогана проекта разработчики использовали фразу: «Играй так, как будто от этого зависят 5.7 миллиардов жизней». Население Земли давно перевалило за 6 миллиардов, а серия Rainbow Six по-прежнему популярна.
Все начинается с того, что опытный спецназовец Джон Кларк принимает тебя на службу в отряд «Радуга». На протяжении 18-ти миссий ты будешь сражаться с террористами, в разных странах и разных условиях. Сначала планируешь операцию, затем выполняешь задуманное. Ты верховодишь спецотрядами (до четырех в одной миссии), переключаясь между ними, когда это необходимо. Используй лучшее оружие из существующего, думай и не шуми. Да, кстати, в Rainbow Six классный мультиплеер!


■ Их шестеро, они вооружены и очень опасны.


■ Отряд «Радуга» не любит белых питерских ночей.

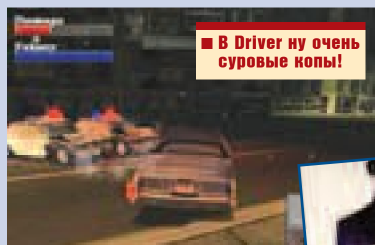


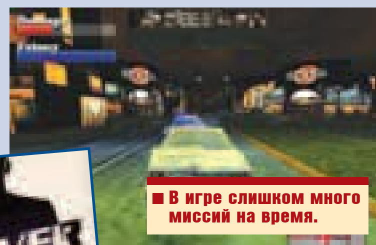
1999

Driver

Жанр:	Racing/Action
Издатель:	GT Interactive
Разработчик:	Reflections Interactive
Обьем:	1 CD
Дата выхода:	25 июня 1999 года

Driver рассказывает историю Таннера, полицейского, работающего под прикрытием. Он первоклассный водитель, которому нужно войти в доверие к боссам преступного синдиката. Ты, вернее, твой герой, будешь участвовать в соревнованиях, догонять врагов и удирать от полиции, спасешь любимую девушку Таннера и накажешь плохишей.
События Driver происходят в 70-х годах прошлого века на улицах четырех американских мегаполисов: Майами, Сан-Франциско, Лос-Анджелеса и Нью-Йорка. Города воссозданы с королевским размахом – приятно посмотреть по сторонам. Однако «Водила» не лишен недостатков, и главный из них – корявое управление автомобилем и чудаковатая физика (в этой игре машины умеют летать!). Искусственный интеллект копов тоже далек от совершенства. Полицейские готовы растерзать тебя за малейшее нарушение, и это раздражает. В целом же, Driver – интересная, масштабная игра. Куда лучше, чем ***DRIV3R***.


■ В Driver ну очень суровые копы!


■ В игре слишком много миссий на время.

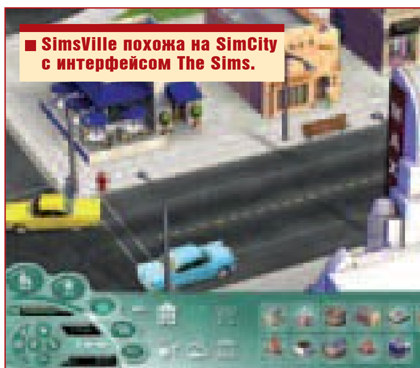


5 ЛЕТ НАЗАД

ЗАКРЫТЫЙ ГОРОД SIMSVILLE



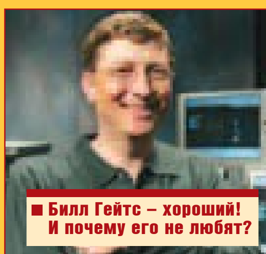
Симы протестуют – их не пустили в Симвилль!


SimsVille похожа на SimCity с интерфейсом The Sims.

20 сентября поступило официальное сообщение о скоропостижной смерти симулятора ***SimsVille***. Проект был анонсирован в конце 1999 года и разрабатывался главными «симоведами» планеты – студией **Maxis**. Предполагалось, что в SimsVille под одной крышей уживутся игровые серии ***The Sims*** и ***Sim-City*** – именно из них черпали вдохновение игроделы. Геймерам обещали отдать в полное распоряжение целый квартал домиков, населенных симами, и озадачить решением самых разных проблем, как личных, так и общественных (например, ремонт водопровода в районе).
Руководство издательства **Electronic Arts** после серии совещаний посчитало проект бесперспективным.
– *У нас очень высокие стандарты качества для игр, и SimsVille им не соответствовал* – объяснили свое решение боссы.
Кстати, ряд задумок из SimsVille впоследствии воплотили в ***The Sims 2***.

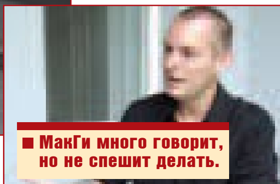
ИГРЫ ПОМОГЛИ ЖЕРТВАМ 11 СЕНТЯБРЯ

11 сентября 2001 года – одна из самых печальных дат в истории США. Атака террористов унесла жизни тысяч людей, многие получили ранения или остались без крова. Благотворительные организации немедленно объявили о сборе пожертвований. Не осталась в стороне и игровая индустрия. Так, компания **Shrapnel Games**, известная по сериям ***Space Empires*** и ***Horse & Musket***, пожертвовала Красному кресту США 5 процентов квартальных доходов. Самый большой взнос сделала **Microsoft**. Гейтс перечислил 5 миллионов долларов на оказание помощи пострадавшим. Еще 5 миллионов выплатили программным обеспечением. Руководство Microsoft также попросило сделать взносы всех сотрудников компании, а их на тот момент было 44 тысячи человек.


Билл Гейтс – хороший! И почему его не любят?

МАКГИ РАССКАЗЫВАЕТ СКАЗКИ


После Alice МакГи не создал ничего стоящего.


МакГи много говорит, но не спешит делать.

Талантливый гейм-дизайнер **Американ МакГи** (American McGee) объявил о том, что основал и возглавил компанию **Carbon6**. Он обещал будущим клиентам воплотить в жизнь любую их фантазию, не важно идет ли речь об игре или фильме.
– *Мы работаем и с оригинальными идеями, и с концептами на основе голливудских картин*, – заявил МакГи. – *Сначала рождается замысел, затем мы передаем проект подходящей команде разработчиков, находим издателя и делаем игру. Примерно то же самое и с фильмами. Но есть нюанс – мы выдадим готовый продукт за небольшие деньги*.
МакГи пообещал нам встречу с извращенным миром Фрэнка Баума в ***American McGee's Oz***. Увы, в большой бизнес Carbon6 так и не пробилась, а МакГи удачно продал права на экранизацию незавершенной игры компании **Disney** и уехал в Китай – руководить разработкой экшена ***Bad Day L.A.***

10 ЛЕТ НАЗАД



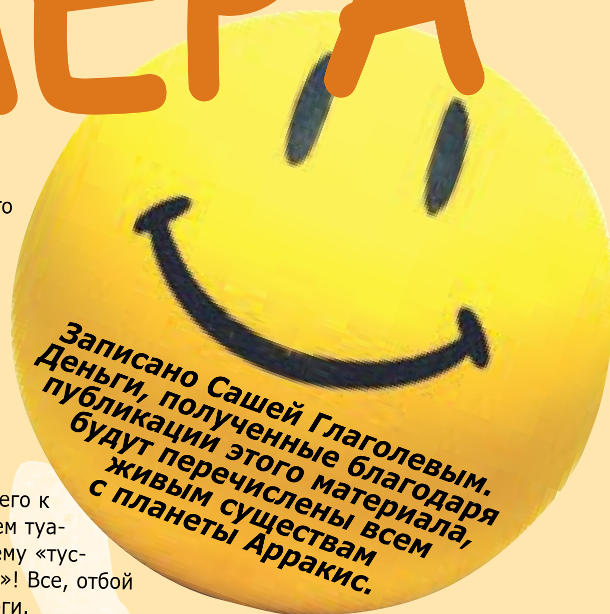
Meridian 59 скоро 10 лет!

ПЕРВЫЙ МЕРИДИАН

27 сентября 1996 года компания **3DO** выпустила ***Meridian 59***, игру, которую нынче принято считать первой многопользовательской онлайновой RPG. Ближайший конкурент – знаменитая ***Ultima Online*** – появился спустя почти год.
По сути, Meridian 59 – стандартная фэнтези-игра. Из общей массы ее выделял разве что трехмерный движок и, разумеется, жанр – MMORPG. Однако социальная активность и взаимовыручка в ней толком не поощрялись. Для выполнения любого квеста помощь других игроков особо не требовалась. Геймеры, еще не осознав всю прелесть нового жанра, банально трепались в чате, предпочитая сражаться с монстрами в одиночку. А ведь в этой игре есть даже режим Player versus Player!
3DO также ввела моду на ежемесячные поборы с геймеров. Эта мера не оттолкнула фэнов, и взимание платы с подписчиков практикуется большинством издателей и в наши дни.
31 августа 2001 года компания 3DO, находясь в предбанкротном состоянии, в одночасье вырубила сервера Meridian 59. Однако игра совсем недолго пробыла в офлайне. Уже в 2002 году компания **Near Death Studios** выкупила все права на Meridian 59 и осуществила перезапуск проекта. Игра по-прежнему живет, но связываться с ней мы тебе не советуем – слишком уж сильно устарела.


Первая MMORPG выглядит неважно.

ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ ГЕЙМЕРА



Записано Сашей Глаголевым. Деньги, полученные благодаря публикации этого материала, будут перечислены всем живым существам с планеты Арракис.

00:26
На первый-второй-третий рассчитайсь! Ау! Ау-у-у! Что – никого? Кхе-кхе! Селяне и селянки! Азеротки и азеротчане! А также гости столицы! Я спасу этот факинг мир, эту факинг принцессу и этого факинг суслика из Красной книги. Только б не дисконнект! Господи, только б не дисконнект!

00:27
#@[]!!! А это что за хрен с горы?! Откуда тут паладины шестидесятого уровня? Говорили ж, «после двенадцати хоть шаром покати»! Э! Э!!! Вы чего?! Я инвалид, у меня квитанция есть! Только не по голове – она у меня умная!

00:35
Шлава богу, дишконнект! Тьфу! Какая фкусная фыфечка! Ну, Васька, ну факинг суслик! «Сходи, экспы посшибай – у паладинов вечером тусняк на Горбушке». Увижу – урою...

00:41
...и опять урою!..

00:51
...а потом еще слева портфелем в челюсть и фаерболом по горбине. И ногами, ногами его...

01:03
...а потом скажу Наташке Одинцовой, что он с Тонечкиной целовался, хрен она ему математику списать даст! Ой, блин, завтра ж контрольная по математике!

01:16
...а потом из шотгана как засажу, и будет васенькины мозги техничка наша тетя Кейт Уокер от доски почета отскребать. Благо работы немного – у него их и не было никогда, гы-гы...

01:29
...а потом напишу на лбу фломастером «Васька – факинг суслик» и привяжу его к трубе в девчачьем туалете, во! Будет ему «тусняк на Горбушке»! Все, отбой воздушной тревоги.

07:10
Слева, слева заходи! Только б до Изенгарда дотянуть – всех к ордену представлю. «Дружбы народов». Это не посох, дурында, а плазменная винтовка в сорок ватт. Вчера у Васьки на лицензионный ***SiN*** махнул, не глядя. Так что отвали-ка, Пендальф, а то еще заденет ненароком! Слышь, тетя, куда прешь? Тут тебе не факинг ***Sims***! МАМА??? А я тут... кхе! ... хм... к математике готовлюсь! Мама, это не швабра, это плазменная винтовка в сорок ватт. Вчера у Васьки на лицен... Мама, только не по голове, только не по голове – она у меня умная!

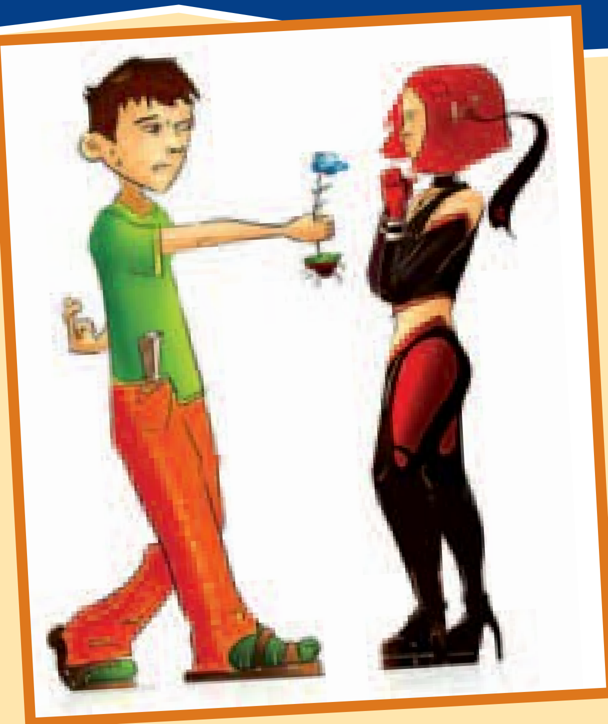
07:11
Фу-у-у, мама, ну кто ж так будит?! Дураком же можно сделать! Мне уже восемнадцать через четыре года, а ты все туда же! Пошутила она... А волосы-то седые видишь? Ладно, что у нас на завтрак? Мама, какая яичница в наши годы?! Где Energetic Plus, синенький такой, в бутылочке? Как вылила?! Мама, я тебе сто раз говорил: это не отрава для мытья окон, это ману восстанавливать! Эх, мама, мама. А я-то думал, ты за Леголаса...

07:25
Тэ-э-эк-с, где тут «рельса» моя? А, вот она! Два свитка с «Телепортом», Gold Armor, план эвакуации из ***House of The Dead***, мел судьбы... А где книга заклинаний? Мама, куда ты книгу опять сунула?! Что это? Учебник по математике? Мама, какой учебник, по какой, нафиг, математике?! А-а-а, контрольная сегодня. Ну да, ну да... Ладно! Давай, маманя, держись там. Тут из Сайлент Хилла погоду на неделю передавали – туман опять.

07:41
Граждане, уступите место ветерану четвертой мировой! Где воевал? На Сириусе! Про Серьезного Сэма слышал? То-то. Какой билет, бабуля, у меня проездной на год! Саб-Зиро лично подарил. Перед смертью. На, говорит,



Саня, катайся по кольцевой, сколько влезет. А мне, говорит, все равно жизнь не мила. Вчера ночью слышу – кто-то под кроватью скребется. Думал, принцесса Китана – оказалась Лара Крофт. Утром просыпаюсь – полугодовой подписки на **«РС ИГРЫ»** как не бывало. Так что все, говорит. Обожрусь и помру молодой. А встретишь Лару, не дай уйти!..



08:03
Блин, до чего же Ларка из восьмого «Б» клевая! Почти как принцесса Китана! Подойти, что ли, про подписку узнать... Здорово, Ларка! Слышь, дай подписку! Ай! За что по голове-то?! Она ж у меня умная!

08:14
Ларка сказала, что я хоть и дурак, но она даст, если набью Валерке Котелку (рыцарь смерти, пятьдесят первый уровень, школа воды) из девятого «В» морду и скажу, что это ради нее. Ни хрена себе квестик! Она чего, дура, что ли?!

08:15
Ох уж эти женщины! Согласился.

08:16
Блин, а чего она мне даст-то, а? Во дурак – не спросил даже! Если контрольную списать – еще ладно. А если лицензионных «Симсов»? Че я с ними делать-то буду?! И не откажешься теперь, в уровне понизят...

08:18
Здорово, Валерка! Кому шкет, а кому и Александр Борисович! Щас как морду-то набью и весь лут поснимаю. Ради нее вон. Ай! Блин, да не по голове же! Ой!!! Где «рельса»-то моя?! Когда не надо, всегда патронов до фига, а как приспичит... Ой!

08:25
Ой вскл Ухи зпт ухи больно вскл Получи зпт фашист гранату вскл Охохонюшки тчк тчк тчк

08:29
Помогите! Хулиганы зрения лишают!!!

08:30
Фу-у-у-у-у... Шлава богу, жвонок!.. «Рельшу»-то мою отдайте, ижверги!

08:52
Пришла записка от Ларки. «А ты ему здорово плазменной винтовкой засветил! *(Ох уж эти женщины – плазменную винтовку от «рельсы» отличить не могут!)* Приходи после уроков на школьный двор за гаражи». Респауниться, что ли?

10:16
Васька все-таки оказался не факинг суслик, а тру френд! Дал списать контрольную. То есть, он-то, конечно, сам у Наташки Одинцовой скатал подчистую, но потом мне передал. По-братски. Когда я сдавал тетрадь, понял, что у меня другой вариант. Носом чую – заклятье какое-то! Наверняка рыцарь смерти из девятого «В» постарался, гад!

14:37
Пришел за гаражи. Ларка уже там. Ну, вылитая Бладрейн – даже не по себе! На всякий случай вытянул вперед руку с Цветком Жизни (+20 к заклинаниям жизни, +12 к защите от заклинаний смерти, хаоса и огня, -14 от укуса вампира). Подхожу. А она смотрит как-то странно и губы ко мне тянет. Блин, так и знал – засада! Ни фига, накось выкуси! Нас живьем не возьмешь!!! Щас я тебя цветком-то по шее! Мама!!!

15:21
Фу-у-у-у! Я-то думал, она кровь сосать лезет, а это Поцелуй Ангела (+15 к магии света, +21 к «Очарованию» и +110 градусов – это у меня хм... винтовка плазменная подскочила). Вообще-то, заклинание Angel-Kiss проще из свитка кастовать, но я про это Ларке почему-то не сказал. Наверное, от радости, что жив остался.

16:48
Интересно, а как тут еще разок с сохраненного места загрузиться, а?

18:10
Ага-ага, нашел! Надо же – какой интерфейс занятный, сразу и не разберешься!

19:35
Провожал Ларку до подъезда, а там кто-то лампочки высадил. Пришлось совать-ся. Не видно ни зги. Хорошо, что у меня с собой план эвакуации из House of The Dead.

20:35
Ну и подъезд, в первый раз такой вижу! Уже битый час плутаем – и хоть бы хны. То ли план устарел, то ли с последним патчем от Поцелуев Ангела (Ларка сказала, что это для профилактики) еще и slo-mo включается.

20:36
В самый разгар профилактического мероприятия откуда ни возьмись появилась светлая волшебница второй категории тетя Валя из Ночного дозора. По совместительству, Ларкина мама. Мы ее не сразу, но все-таки увидели. Может, мы иные?

20:37
Тетя Валя, только не по голове – она у меня умная!!!

21:14
Сижу дома, зализываю раны. Ну и методы в Ночном дозоре!

22:22
Звонила Ларка. Завтра суббота. Зовет в Подмосковье на Тихие холмы – загорать. Я ей метеосводку под нос: в Сайлент Хилле туман уже который год – куда загорать?! А она мне: «Ну и пусть туман. Расскажешь про плазменную винтовку». Пришлось согласиться. Не отличать плазменную винтовку в сорок ватт от «рельсы» в ее-то возрасте! Ох уж эти женщины, что б они без нас делали!..



О НАБОЛЕВШЕМ



УЧЕБНЫЙ ГОД – ЭТО КАК КАМПАНИЯ В СТРАТЕГИИ. ЗАВЕРШИТЬ НЕСЛОЖНО, НО ГЕМОРРОЯ БУДЕТ...

Здравствуйте, редакция! У меня дома завелся маньяк! И, конечно же, это мой компьютер. Сначала он издевался надо мной морально: то «синий экран смерти» выдаст, то перезагрузится. Со временем это занятие ему надоело! И он начал оказывать физическое воздействие: монитор при включении выдает такой высокочастотный писк, что его просто невозможно терпеть... А на днях я умудрился порезать ногу о дисковод. Пока это все, но скоро наверняка случится новая неприятность!

Цыбин Павел

Павлик, мужайся! В этот трудный час мы должны объединить наши силы в борьбе с электронными маньяками! Не отдадим этим гипертрофированным уродам ни пяди родной земли! А чтобы коленки не дрогнули, расскажу тебе, как с негодяями бороться. Заруби себе на носу, что их слабое место – процессор и винт. Если хорошенько засадишь по ним палкой, маньяк тут же откинет копыта. А коли под рукой ничего нет, используй заклинание «воздушная тревога» – ори, как резанный, и бегай вокруг душегуба, чтобы только пятки сверкали. Из-за несовершенства операционки (эксперты говорят про какие-то «Окна», фиг знает, что такое) у него закружится голова и активируется функция перезагрузки. Тут-то ты и делай ноги. Более действенных способов борьбы с оккупантами наша тестовая лаборатория пока не открыла, так что если до чего сам додумаешься – обязательно пиши!

Наш читатель под ником «Заветный» ждет не дождется, когда мы расскажем ему о системных требованиях к игре ***Crysis***. Что ж, вот и они, с пылу, с жару. *Athlon 64 3000+/Intel 2.8Ghz, Nvidia 6600/X800GTO, 1Gb RAM*, 6Gb на жестком диске. Это, если кто не понял, минимальные. То бишь те, на которых игра только-только запустится. Рекомендуемые боюсь даже приводить – вдруг, кому плохо станет. Лучше прочти сегодняшнюю почту, и на душе станет веселее!

Пишет вам уже немолодой

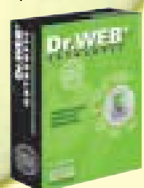
ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуйте! Пишет вам немолодой (мне 45 лет) ваш читатель и почитатель Бадулин Евгений. Хочу попросить у вас помощи. Дело в следующем: я старый рокер (в смысле, музыкант), но в силу некоторых обстоятельств (о чем ниже) лишен возможности общаться с коллегами по увлечению. Пишу всю музыку с помощью компьютерных программ. Из-за того, что в интернете я полный чайник, никак не могу найти странички, где я бы мог общаться с такими же, как я. Не могли бы вы подсказать такой адрес в интернете?

Ну, а теперь подробнее о себе: в детстве играл в оркестре на балалайке. Потом освоил ритм-гитару, и меня пригласили в местную рок-группу. Большинство песен писал я. В 1984 году по стране прошла кампания борьбы с рок-музыкой, которая продлилась недолго (с год, наверное). Но под нее меня успели упрятать в дурдом. Что мне там кололи, я не знаю, но с тех пор, как только я вижу нотный стан, у меня начинает страшно болеть голова. Я долго пил, пытаясь прийти в себя, но только когда приобрел компьютер, смог, не прибегая к нотной грамоте, реализовать свой талант. Правда тексты у меня не ахти какие и голос оставляет желать лучшего, но музыка получается очень даже. Прекрасно понимаю, что в исполнители мне соваться даже и не стоит, но как композитор я бы еще мог кому-нибудь пригодиться. Да и денег удалось бы этим заработать. После больницы от меня очень многие отвернулись, и среди знакомых музыкантов нет совсем. Работаю простым дворником на Митинском радиорынке в вечернюю смену за 4000 руб. Надеюсь, что вы мне поможете.

Бадулин Е.Н.

Мы были настолько растроганы этим письмом, что, не колеблясь ни минуты, присудили ему почетное звание письма номера. К сожалению, никто в редакции не увлекается рок-музыкой. Потому дать адреса страничек, где можно общаться с такими же, как Евгений, мы не сможем. Тем не менее, наш коллектив свято верит, что публикация этого письма поможет его автору прославиться. Ведь среди геймеров и наших читателей есть именитые продюсеры. А дворник на Митинском радиорынке – отличный типаж для будущей звезды. Ну, а чтобы скрасить томительное ожидание выгодных предложений, вот подарок – антивирус **Dr. Web**.



О НАБОЛЕВШЕМ

Здравствуйте, дорогая редакция **«PC ИГР»**, а в особенности Даниил Леви, который разгребает тонны писем геймеров и не только. Я хоть и девушка, и мне всего 14 лет, но без вашего журнала жить не могу. Когда одноклассницы достают каждый месяц новый «Космополитан» и «Гламур», я кривлюсь и читаю свеженький номер «PC ИГР». Меня из девчонок никто не понимает. Они говорят, что я читаю всякую ерунду, но я так не думаю. В ваших журналах гораздо больше информации, чем в тех же дамских изданиях. Но я пишу не только для того, чтобы погреть вашу усталую душу, но и хочу задать немного вопросов:

1) Когда выйдет ***Call of Duty 3***? Узнаю только потому, что моя мама обожает эту игру и режется в нее каждую свободную минуту.

2) Когда вы опубликуете прохождение игры ***«Вокруг света за 80 дней»***? А то я застряла на одном моменте и пройти не могу.

3) Можете перечислить не шутеры, где может пригодиться геймпад? А то мы с мамой купили геймпад, чтобы поиграть в ***«Хроники Нарнии»***, но хочется чего-то другого.

Алена



Трям и тебе, шоколадка Аленка! Я хоть ни разу не девушка и мне уже далеко за 14, все равно время от времени листаю «PC ИГРЫ». А у друзей вчера разведал, что, оказывается, я там работаю. Да еще – страшно представить – почтовиком и по совместительству замглавреда на полставки. Ну что ж, тогда за дело!

Душу ты нам погрела изрядно – пот рекой льет, так что начинаю отвечать на вопросы:

1) А твоей маме не по барабану, когда выйдет Call of Duty 3, она ведь в него уже давно играет?! Ах, в доме нет барабана. Ну, так бы и сказала. Вот сводка с полей – раньше конца года релиза ждать не стоит даже оптимистам. И это на консолях. Про писю, ох, прости, про PC пока молчок.

2) Миша Бузенков – единственный, кто прошел игру вдоль и поперек. Вдохновленный увиденным, он отчалил на собственной шхуне в кругосветку. «*Да я!.. Да я!..* – кричал он на прощание. – *Да разве я хуже Феди Конюхова?*». Как вернется, сразу напишет.

3) В «Хроники Нарнии» на геймпаде? Хм... Проще «Войну и мир» вызубрить. Погоняйте лучше Ларку Крофтовну или вон Хитмана последнего. Пацаны говорят, с геймпадом – самое оно.

Я хоть и девушка, и мне всего 14 лет

Здравствуй, уважаемая редакция журнала **«PC ИГРЫ»**!

Я давно читаю ваш журнал, но пишу впервые. В одном из последних номеров проскочила статья о том, что вскоре появится игра ***Beyond Good & Evil 2***, и мне захотелось узнать, выйдет ли она на PC? Ответ прошу прислать мне на электронную почту. Спасибо.

Leha

Лешган, прости, мы люди деревенские, с этой электрической почтой не в ладах, так что ответим по-простому, в журнале. Кто бы тебе там что ни говорил, знай одно – мы ничего не знаем. Информация вроде проскакивала, но ее быстро поймали и посадили обратно в клетку. Будет ли игра на PC, не будет ли игры на PC – кто ж в курсе? Разве только Мишель Ансель, да только он молчит, как партизан. Мы ему уж и «Ну, Мишечка, ну родной, скажи же, наконец», и кружку именную дарили, и взятку предлагали, но без толку. Как воды в рот набрал. Одно слово – француз.

Привет, **«PC ИГРЫ»**. Помнится мне, в шестом номере за 2004 год у вас была статья про хентай, где вы писали, что в России его мало и что многие игры идут только на японской Windows. Короче говоря, намекали, что нам про него нужно забыть. Ну так вот, захожу я как-то в магазин, посмотреть, нет ли чего новенького, и вижу целую полку (6 разных игр) хентая. Ну, думаю, сейчас что-то да выберу. И тут подстава – смотрю на кассу, а там сидит молоденькая кассирша. Я быстро представил, как покупаю этот диск, и сразу же передумал. Через пару минут меня осенило, почему у вас в журнале нет рецензий на хентайные проекты. Вы тоже стесняетесь молоденьких девушек-кассиров, угадал?

Zip-Zap

Привет, Zip-Zap! Стесняемся мы не девушек-кассиров, а нашего дизайнера Катю Воронкову, которой предстоит это безобразие верстать.

А если серьезно (Катя, не обижайся), то лично я недолюбливаю и аниме, и мангу, а потому и к хентаю отношусь пренебрежительно. Ну что там может быть хорошего? Как взгляну на глаза персонажей («как блюдца» – это еще мягко сказано), уже тошно становится. Лучше уж мы возьмем на себя роль моральных цензоров, оберегающих молодежь от пошлятины и способствующих воспитанию поколения ботаников. Со следующего номера и начнем – ищи там еще один материал о популярных женских персонажах в играх. До встречи через месяц!

О наболевшем

Здравствуйте, уважаемый журнал **«PC ИГРЫ»**! Пишу первый раз. Хочу задать вопрос – сколько разрабатывается игра?

Макс

То, что в первый раз, Макс, это видно. Хорошо хоть читаешь во второй, а то совсем беда была бы.
Сколько же создается игра? Да по-разному. Бывает, разработчики за три-четыре месяца на коленке соберут поделку по какой-нибудь новинке отечественного кинематографа, а порой и по 10 лет ждем релиза. Далеко за примером ходить не надо – долгострой *Prey* вышел только недавно. Да и о незабываемом *Duke Nukem Forever* стоит сказать. Верно подметил один товарищ, что главная проблема этой игры кроется в ее названии. Как в воду глядел. Отчего же эти самые долгострои появляются? Одни говорят – происки инопланетян, другие жалуются на работу спецслужб, а третьи – на собственные кривые руки. И кому верить?

Категорически приветствую



Здравствуйте, редакция журнала **«PC ИГРЫ»**. Я хочу поделиться с вами мыслями по поводу интернет-зависимости и зависимости от игр...
Совсем недавно, то есть почти два года назад, я жил себе спокойно, играл, лазал по всемирной паутине, читал журналы... Как вдруг однажды мы всей семьей отправились в командировку в малоразвитую страну, где компьютер – такая роскошь, что просто жуть! Следовательно, и интернета там практически нет. Короче, был я в этой стране около года (сейчас-то я, конечно, в России), и по мере пребывания стал замечать, что не могу жить без интернета. Элементарный реферат не скачать, с друзьями не пообщаться, новости не узнать. Короче говоря – абсолютная отрезанность от мира!
Хоть у меня и был с собой компьютер, но установить телефон и интернет было невозможно, потому что ставили телефоны только в государственных учреждениях!
Поначалу мне казалось, что никакой проблемы нет. Но с каждым разом я все больше раздражался от всего, что меня окружало, при слове «интернет» я выходил из себя... Потом мне стало не хватать игр... Настроение становилось порой просто отвратное. Посему хочу предостеречь всех – никогда не пытайтесь резко остановиться. Постарайтесь сначала свести к минимуму свое увлечение, а потом расстаньтесь с ним. Или же пытайтесь делать перерывы, постоянно увеличивая их.
Это, так сказать, было вступление, а теперь вопросы:
1) Следует ли мне лечиться?
2) Как можно установить интернет без телефонной линии?
3) Есть ли среди вас такие же больные?

KazuninaVM

Я хочу поделиться с вами

Ну ни шиша себе вступление. Это если б мы такие вступления в рецензиях строчили, и трех сотен страниц не хватило бы.
Ты, KazuninaVM, поведал нам очень поучительную историю. Надеюсь, каждый найдет в ней что-то полезное. Я вот, например, узнал, что в малоразвитых странах телефон устанавливают лишь в государственных учреждениях. Нет, ну как же они там живут тогда? Гонцов в соседний квартал постоянно посылают что ли? Или все азбуку Морзе назубок знают?
Твои вопросы долго были у нас под вопросом, но теперь мы готовы дать на них четкие ответы:
1) Боюсь расстроить, но да. Лечиться надо всем. Желательно два раза в день: утром и вечером. Если не знаешь от чего, покажи свое письмо врачу, он вмиг найдет десяток-другой болячек.
2) Через мобильник, к примеру. Скорость низкая, но, как говорится, на безрыбье и рак – щука!
3) Если отвечу «да», разгневаю начальство, а кривить душой не хочется. Потому извернусь – не знаю! Приезжай в редакцию – и тогда сам все увидишь!

О НАБОЛЕВШЕМ

Категорически приветствую всю редакцию самого правильного журнала, всех геймеров, всех разработчиков и всех-всех-всех девчонок земли российской! Даниилу Леви отдельное пламенное «Здрасьте!». Извините, если что не так, просто у меня сегодня что-то уж сильно хорошее настроение. А пишу я вам вот по какому поводу. Намедни рассуждали мы с друзьями над одним вопросом. Рассуждали, спорили, но так ни к чему и не пришли. И решил я тогда сим дурацким (а может и не дурацким) вопросом вас как следует озадачить. А вопрос таков: геймер - это образ жизни или диагноз? Вот такой вот вопросик. Думайте. Мы тоже попробуем еще разок подискутировать на эту тему.

Yur'OK

Думаю, каждый человек на этот вопрос ответит по-своему. Для меня игры – образ жизни, а для Гордона Фримена из 6-ой палаты – уж точно диагноз. Ты, надеюсь, причисляешь себя к первой группе.
Недавно я выступал на радио «Свобода» и ведущий спросил: «Реальна ли угроза компьютерной зависимости?». С удовольствием отвечу еще раз – реальна. Настолько же, насколько опасно влияние на ребенка хороших книг, телевидения, занятий спортом и общения с друзьями. Если голова на плечах есть, все будет тип-топ, а коли вместо мозгов опилки, то уж простите. В этом не игры виноваты, а само дитятко и все, кто приложил руку к его воспитанию. Не запрещаем же мы футбол, когда после поражения своей национальной сборной японец повесился в собственной квартире? Больше того – почти не говорим об этом. А стоит подростку натворить что-нибудь – отовсюду доносятся голоса политиканов (привет, Джек Томпсон!) или деятелей культуры, обличающих игры. Не там проблемку ищите, господа, совсем не там.

Здравствуйте люди, создающие журнал **«PC ИГРЫ»**, и все его читатели! Сидя на жаре в 33 градуса и медленно теряя хит-поинты, написал вам письмо. Я тут одиннадцатый класс закончил. Ясное дело, теперь надо в ВУЗ идти. Решил я, значит, поступать в ХИТМО. На факультет *Blood Money*. Все говорят, что хороший это университет. Уже начал сдавать вступительные экзамены.
Экзамен по Stealth сдал на «отлично» (в ХИТМО это одна из самых важных дисциплин). Но плохо то, что от всех поступающих скрывают конкурс в ХИТМО (в смысле, сколько человек на место). Да и ни одного преподавателя я пока не видел. Мне все экзаменационные задания в конвертах приходят. Может ваша редакция какой-нибудь информацией поделиться, авось у вас кто ХИТМО заканчивал.
P.S. Я ведь, кстати, сперва думал в Академию Сталкеров поступать, но открывают ее только в начале 2007 года. Обидно.

King of Demos

Привет королям!
Из ХИТМО у нас разве что Лиза Снежная. Грызла гранит науки на факультетах *Codename 47*, *Silent Assassin* и *Contracts*. А вот с Blood Money у нее не сложилось. Говорит, студенты там какие-то странные, словечком не с кем перекинуться. Сидят все, сами в себе, из книжек не вылезают. Еле-еле до зимней сессии дотянула да первый же экзамен и завалила. Пошла апелляцию подавать, а ей контракт под нос – вот тут, мол, написано, что за несданный экзамен полагается исключение без права перезагрузки, -50 очков репутации и бан на полгода. Ну и драконовские у них методы работы...
p.s. Одним местом чую, в Академию Сталкеров и в начале 2007 года рановато будет соваться. По слухам, там рабочих не хватает – все никак обоями обклеить аудитории не могут. Оно, конечно, может и хорошо – красивее в итоге будет, но мы с пацанами совсем притомились ждать.

Здравствуйте люди, создающие журнал «PC ИГРЫ»

На письма отвечал Даниил Леви



САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

http://forum.gameland.ru


СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ
Правда ли, что материал по игре ***«Санитары Подземелий»*** писал сам Гоблин?


ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ
Конечно же, нет. Ведь он – лицо заинтересованное. Статью писал наш автор Илья Зибирев. После выхода журнала с ней ознакомился и сам **Дмитрий "ст.о/у Goblin" Пучков**. Остался очень доволен.


СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ
Я уже заметил, что вы обновили сайт **www.gameland.ru**, но я не нашел там подсайта **«PC ИГР»**. Появится ли он вообще?


ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ
В ближайшее время нет. Тем не менее, всю информацию о журнале можно получить и на текущем сайте, а пообщаться с редакцией – на новом форуме.


СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ
В прошлом номере вы писали о редакционном блоге. Не могли бы пояснить, что это такое?


ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ
Блог (он же – дневник) расположен по адресу **www.livejournal.com/community/pcigri**. Там мы каждый день рассказываем о последних событиях в редакции, обсуждаем актуальные игровые темы и отвечаем на вопросы читателей. Обязательно загляни, не пожалеешь!



Можно ли играть в World of Warcraft на скорости 48Кбит/с? Будут ли делать игры по книгам Ника Перумова? Чем Gothic 2 отличается от Gothic 2: Night of the Raven?



СПРОСИ «PC ИГРЫ»

? Будет ли *FIFA 07* издаваться в России, и что нового мы увидим в игре?

Бэк Хем

! Издателем ***FIFA 07*** на территории России выступает компания **«Софт Клаб»**, причем в октябре на полках магазинов появится не англоязычная версия, а локализованный вариант. Главная неожиданность – вместо заморских комментаторов мы услышим знакомые голоса **Василия Уткина** и **Василия Соловьева**.
Что касается самой игры, то для нее **Electronic Arts** лицензировала более пятисот команд из 27 разных лиг. Изменения коснулись и поведения футболистов. Линейка FIFA печально знаменита пустоголовым AI. «Электроники» уверяют, что решили проблему: компания обещает представить в FIFA 07 по-настоящему сообразительных игроков. Они не только будут грамотно вести себя на поле, но также станут по-разному реагировать на вопли болельщиков (*мда, воистину новация – прим. ред.*). Зрители, в свою очередь, теперь отмечают острые моменты матча (вроде того, когда Зидан боднул Матерацци) особенно бурным ревом. Наконец, компания якобы довела до ума анимацию футболистов. Так это или нет, проверим совсем скоро.

? Можно ли играть в *World of Warcraft* при скорости связи 48Кбит/с. Я понимаю, что игра будет «глючить», но как сильно?

Демиденко А. С.

! На вопрос отвечает Андрей Теодорович, наш эксперт по сетевым проектам: «Вспоминается старый анекдот:
«Доктор, я буду жить? Будете, только мало и плохо». Аналогичная ситуация с ***World of Warcraft*** и связью через обычный модем. WoW запустится, но так называемые лаги («тормоза» из-за низкой скорости соединения) будут продолжительными и очень частыми. Играть можно комфортно на 128Кбит/с и выше».

? Когда выйдет MMORPG о Конане, и надо ли будет платить за игру каждый месяц?

Барбариан

! Судя по всему, речь идет о глобальной многопользовательской ролевой игре ***Age of Conan: Hyborian Adventures***. «Премьера» проекта намечалась на первый квартал следующего года, однако незадолго до выхода этого номера компания **Funcom**, разрабатывающая Age of Conan, перенесла релиз на период с марта по май 2007-ого. О причинах такого решения остается только гадать. Возможно, виноваты обнаруженные во время бета-тестирования ошибки. А может, сыграло свою роль появление у игры международного издателя: права на распространение Age of Conan в Европе, Северной Америке, Австралии, Новой Зеландии и даже Южной Африке получила **Eidos Interactive**. Что касается системы оплаты, то ни Funcom, ни новоявленный издатель не выступают с заявлениями по этому поводу. Однако в пресс-релизе, возвестившем о приобретении издательских прав компанией Eidos, кратко перечисляются обязанности разработчиков и дистрибьюторов игры. На долю Funcom выпало обслуживание серверов и сбор денег с игроков, сле-

О НАБОЛЕВШЕМ

довательно, абонентской плате, скорее всего, быть.

? Как идут дела с разработкой *Savage 2*?

Макс

! Нормально идут, по плану. Выход намечен на осень этого года, однако будь готов поиздержаться на приобретение игры. Разработчики из компании **S2 Games** отказались от «коробочной» модели распространения и решили доставлять ***Savage 2: Tortured Soul*** покупателям исключительно цифровым путем, то есть через интернет. А это, увы, сотни мегабайт входящего траффика. Предполагаемая же цена самой игры – $30.

? Существует ли локализованная версия игры *FIFA Manager 06*? Если да, то кто ее издает?

Макс

! Официальным дистрибьютором ***FIFA Manager 06*** в России выступает компания **«Софт Клаб»**, однако полной локализации проекта, то есть перевода всех текстов внутри игры, она не делала. К FIFA Manager 06 лишь прилагается документация на русском языке.

? Будут ли делать игры по книгам Ника Перумова?

Михаил Голубчиков

! На самом деле одна такая игра давно существует. Еще в 1997-м году **Сергей Бобровский** написал текстовую RPG по мотивам «Земли без радости». Свое творение автор назвал ***«Зачистка Хьервардa»***. Игра создана при помощи языка программирования Borland Pascal 7.0, а в основе геймплея лежат правила другой текстовой RPG – ***Ancient Domains of Mystery***. «Зачистку Хьервардa» можно скачать совершенно бесплатно: файл «весит» всего 21KB и находится по адресу **http://www.crys.ras.ru/gx/files/zh.zip**. Если же говорить о современных проектах, то лишь одна книга Ника Перумова (написанная совместно с Сергеем Лукьяненко) – «Не время для драконов» – послужила основой для игры. Над одноименной RPG трудится студия **KranX Productions**, проект обещают закончить в этом году. Издателем выступает фирма **«1С»**.

«Не время для драконов» отвечает всем графическим стандартам современности.



? Я слышал, для игры *CellFactor* нужен какой-то PhysX. Что это такое?

Андрей Рябков

! PhysX – это специальная технология для обработки физики в играх, созданная компанией **AGEIA**. Уникальность ее заключается в том, что все операции по обсчету поведения предметов в виртуальном мире перекладываются на отдельный процессор, так называемый Physics Processing Unit (PPU). Взгляни на схему. Если в компьютере без PPU обработкой физических взаимодействий занимается главный процессор (Central Processing Unit, CPU) и графический чип видеокарты (Graphics Processing Unit, GPU), то в системе, оснащенной новинкой от AGEIA, эта задача ложится на отдельное устройство, что повышает производительность и обеспечивает еще более реалистичные физические эффекты. В будущем планируется встраивать PPU прямо в видеокарты, однако наделить свой PC широкими возможностями PhysX можно и без замены видеоадаптера. Компания **BFG Technologies** в марте этого года представила карту AGEIA PhysX Accelerator, которая размещается в слоте PCI. Аналогичные решения также разрабатывает **ASUS**. Наряду с ***CellFactor*** технологию PhysX поддерживают ***Ghost Recon: Advanced Warfighter***, ***Rise of Nations: Rise of Legends***, ***Unreal Tournament 2007***, ***Alpha Prime*** и другие. AGEIA PhysX Accelerator уже продается, официальными поставщиками в России выступают компании **Sunrise**, **Zeon**, **Oldi** и **Niagara**. Покупка акселератора обойдется примерно в десять тысяч рублей.



CellFactor – наглядная демонстрация возможностей новой технологии.



Схема работы PhysX.

? Почему в локализованной версии *The Elder Scrolls IV: Oblivion* озвучка осталась прежней, англоязычной?

Артур Марунич

! Мы обратились с этим вопросом в компанию **«1С»** и получили неожиданный ответ. Оказывается, оригинальный звук сохранили не из-за недостатка времени на запись русскоязычных диалогов, а по просьбам самих игроков. Поклонники ***Oblivion*** предпочли слушать голоса **Шона Бина** (Sean Bean) и **Патрика Стюарта** (Patrick Stewart), а не российских актеров.

? Чем отличается *Gothic 2* от *Gothic 2: Night of the Raven*?

Антон

! ***Gothic 2: Night of the Raven***, благодаря стараниям компании **«Акелла»** известная в России как ***«Готика 2: Ночь ворона»***, представляет собой дополнение к оригинальной ***Gothic 2***. Среди новинок: область Яркендар, самостоятельная сюжетная ветвь, три гильдии (бандиты, пираты, маги воды) и заклинания.

Есть вопрос, но ты не знаешь, кому его задать? Смело пиши нам на электронную почту ask@pc-games.ru или в редакцию по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, журнал «PC ИГРЫ» с пометкой «Спроси "PC ИГРЫ"». В каждом номере мы будем отвечать на самые интересные вопросы читателей!



ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

Михаил Бузенков

Я не Игорь Иртеньев и стихов на злобу дня писать не умею. Да и в живописи не смыслю ни шиша. Музыка? Опять не про меня. Слушаю, как правило, всякую ерунду. Отсутствие тяги к прекрасному стараюсь компенсировать вдумчивым изучением компьютерных игр, потому и считаю их самым всамделишным искусством.

Много лет назад я познакомился с ***Final Fantasy VII***, тогда еще на модной PlayStation One. Был увлечен, играл днями на пролет и с трудом отвлекался на обед, сон и другие нужды. Остальные творения, коих на тот момент выходило немало, считал безделушками. Как показало время, такими они и были: красивыми, подчас даже прогрессивными, но все-таки пустыми безделушками. А Final Fantasy так и осталась любовью молодости и подлинным произведением искусства.

К чему все это? Дело вот какое, каждую игру мы оцениваем по ряду параметров: интересность, сюжет, звук, дизайн, графика. Подход объективный, спору нет. Таким образом можно легко сравнить, например, ***FlatOut 2*** с ***Need For Speed: Most Wanted*** и даже решить для себя, какая гонка лучше. Но как быть с теми же ***FarCry*** и ***Half-Life 2***? Сравнение двух гениальных, непохожих друг на друга шутеров неизменно скатится к сопоставлению графических движков, подсчету разномастного оружия и, быть может, игрового времени. Как думаешь, а такой подход объективен?

Как по мне, подобного сравнения достойны только поделки, которых, как звезд на небе, не счесть. Шедевры, образчики искусства, следует оценивать иначе, а лучше не оценивать вовсе. Указать достоинства, недостатки, а порой и грубые ошибки – они тоже встречаются, – и больше не писать ни слова, не делать выводов, оставить место для мысли, закончить обзор троеточием...

Но, увы. В отличие от известных картин, произведения игрового искусства нельзя определить на глаз. Они лежат на прилавках вместе с сотней других творений и стоят ровно столько же. Поэтому при выборе развлечения на ближайшую неделю покупатель вынужден рассматривать малюсенькие скриншоты, читать выборку фактов. 49 видов монстров, 3 кампании, 25 монстров, Unreal Engine 3.0 и неизменное «итого» определяет его отношение к игре. А теперь представь, что шедевр не первой свежести. Замечтались авторы, растянули сроки разработки, в результате движок устарел, но игра-то в итоге вышла достойная. 49 видов монстров, 3 кампании, 25 монстров, Unreal Engine 3.0 – «искусство» пролетает мимо кассы.

Беда многих авторов, в том числе и пишущих в нашем журнале, а также тысяч читателей в том, что они воспринимают игру слишком буквально. Как развлечение, как красочный голливудский фильм, который обязан отрабатывать вложенные в него миллионы. Так вот, игра ничего не обязана. И не суть важно, как она называется, пускай даже ***Episode One***, какая у нее графика и как зовут главного злодея. Если на экране размалеванные герои и массовка тупо отрабатывают издательские деньжищи, то грош цена такому искусству. Поэтому не удивляйся, если совершенная на первый взгляд игра отныне будет получать вместо «девятки» заслуженные семь-восемь баллов. Она всего лишь красивая безделушка.

Если размалеванные герои и массовка тупо отрабатывают издательские деньжищи – грош цена такому искусству

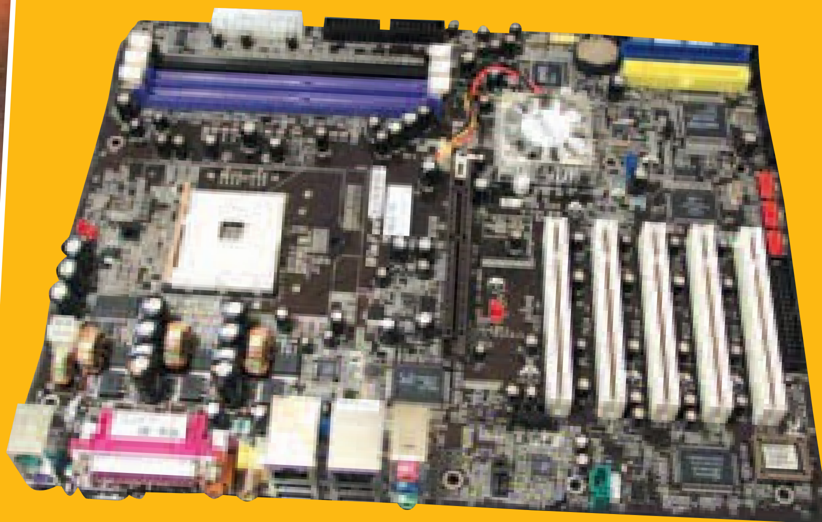


Рис.: Artys

В отличие от известных картин, произведения игрового искусства нельзя определить на глаз

КОНКУРС

Владельцам персональных компьютеров *Resident Evil* знакома не так уж и хорошо. Все-таки на PC вышли лишь три части. Меж тем, чтобы пересчитать все игры серии, пальцев на руках не хватит. Придется раздобыть еще одну руку, можно протез, или применить высокоточную технику, например, микрокалькулятор. Но тут навыки особые нужны, не каждый справится. Поэтому мы решили не спрашивать тебя про количество игр. Заодно отказались и от вопросов про слонов и крокодилов – были в *Resident Evil Outbreak File #2* и такие зомби. Конкурс посвящен исключительно портированным на PC играм. Ответишь правильно – получишь щедрый приз: крутую материнскую плату Leadtek WinFast K8N PRO. За такой гаджет правильный геймер не то что зомби, Немезиса положит одной левой. Правильные ответы высылай по адресу 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «PC ИГРЫ» или на ящик resident@pc-games.ru.



ПОЗНАЙ ЗЛО



ВОПРОСЫ

1. Сколько подразделений отряда S.T.A.R.S. высадилось в низинах Арклейского леса?
А) 1
Б) 2
В) 3

2. Кто из героев первой части мастерски играл на фортепьяно? Намекну, что одна из героинь поначалу фальшивила.
А) Джил
Б) Ребекка
В) Бэрри

3. Чем занимался в Resident Evil 2 спецназовец Ханк?
А) Охотился на главных героев
Б) Добывал образец G-вируса
В) Спасал из лап Вильяма Биркина малышку Шерри

4. Как зовут наемников из третьей части игры?
А) Михаил, Николай, Карлос
Б) Александр, Николай, Карлос
В) Александр, Борис, Михаил

5. Назови одну из трех героинь с самым большим весом.
А) Джил
Б) Ребекка
В) Клэр

КОНКУРС

КОНКУРС

I love this game!



Наш краснознаменный журнал и крупнейший мировой издатель Electronic Arts представляют суперконкурс для всех фанатов баскетбола.
Если ты являешься поклонником этого вида спорта, то уже наверняка знаешь, что осенью в столицу России пожалует команда Национальной Баскетбольной Ассоциации Los Angeles Clippers и проведет два товарищеских матча с лучшими российскими клубами ЦСКА и Химки 6-го и 7-го октября соответственно. А теперь внимание: разыгрываем мы аж 10 комплектов билетов на игры LA Clippers в Москве.
Дабы заполучить вожделенные билетики, тебе придется доказать, что немало знаешь о НБА и знаменитом спортивном симуляторе *NBA Live*. Сделать это можно, ответив на наши вопросы:

1. Назови имя и фамилию российского баскетболиста, выступающего за Los Angeles Clippers.
2. В каком году был создан LA Clippers и как изначально назывался этот клуб.
3. Каким годом датируется предыдущий тур команды НБА в Россию? Как назывался этот клуб?
4. Как называется турнир, в рамках которого LA Clippers посетит Россию?
5. Кто станет «лицом» грядущей NBA Live 07 от компании EA Sports?
6. Назови имена и фамилии комментаторов NBA Live 07.

КУДА ПИСАТЬ

Для участия в конкурсе тебе необходимо выслать ответы по электронной почте на nba@pc-games.ru, не забыв прикрепить к письму какой-нибудь особо эффектный скриншот из ***NBA Live 06***. Обязательно укажи полный обратный адрес, чтобы мы смогли оперативно связаться с тобой! Ответы принимаются до 20 сентября включительно!

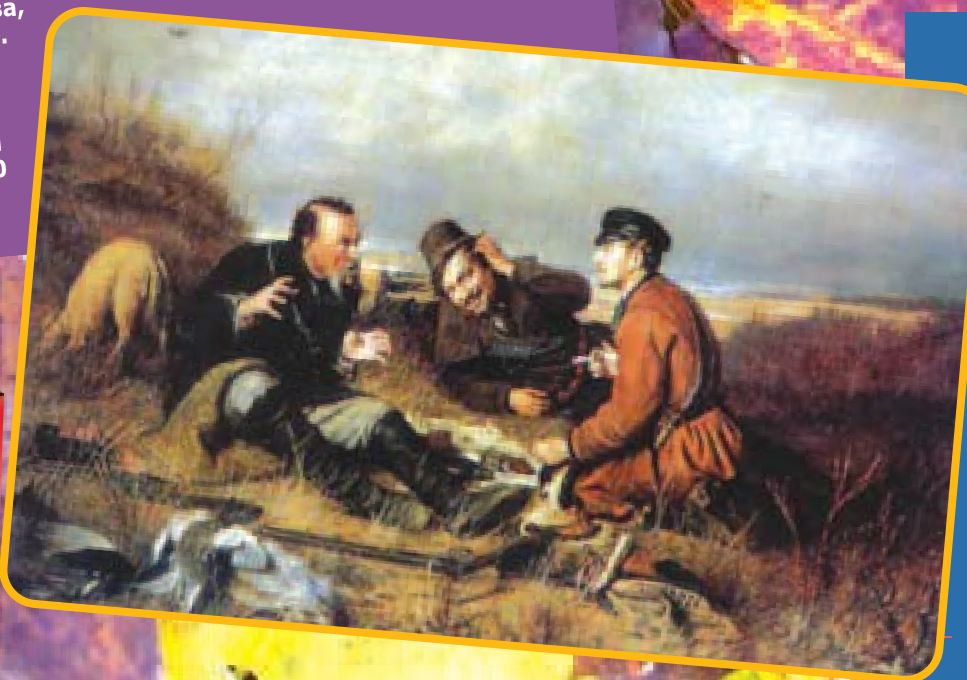


NBA LIVE 07

МЕГА-BESTSHOT #9

НА ПРИВАЛЕ

При слове «осень» в уме рождаются привычные образы: жухлые листья, стылое небо, проливной дождь, слякоть... Сам понимаешь, для мега-скриншота они совершенно не годятся. И мы подумали о прекрасном. Помнишь картину «Охотники на привале»? Так вот, попробуй создать аналогичную художественную композицию при помощи игровых персонажей. Пускай вместо охотников будут кровожадные орки, а вместо уток - дохлые эльфы, лишь бы дух картины был передан сполна. А чтобы ты не бегал по галереям, сравнивая оригинал и собственное творение, мы поместили копию шедевра от Перова прямо на этой странице. Как справишься с заданием, отсылай скриншот по знакомому адресу: 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «PC ИГРЫ». Или же «мыль» на shot@pc-games.ru. На всякий пожарный случай напоминаем: картинки должны быть хорошего качества (разрешение не меньше 640х480 пикселей). Победителю - приз: видеокарта GeCube X800 GTO.





КОНКУРС

Ведьмаки – парни не промах. И магией шарашат – будь здоров, и мечом рубят – только щепки летят. Но мы тоже не пальцем деланы. Поймали одного и тотчас ошкурили. Из квадратного метра ведьмачьей кожи получились три отличных коврика для мыши. Нам они без надобности – еще смастерим, – а вот тебе пригодятся. Хочешь один из них? Живо отвечай на вопросы, благо они не шибко сложные, и отсылай письмо нам. Напоминаю адрес: 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «PC ИГРЫ». Есть и электронная почта: witcher@pc-games.ru. Самый быстрый получит помимо эксклюзивного коврика еще и клевый mp3-плеер.

Сделано из Ведьмака

ВОПРОСЫ

1. Как назывался дебютный сборник рассказов о Ведьмаке?

А) Башня ласточки
Б) Кровь эльфов
В) Последнее желание

2. На основе какого движка создается The Witcher?

А) Aurora
Б) Unreal
В) Glacier

3. Как зовут Ведьмака?

А) Герман
Б) Геральт
В) Даниил

4. Сколько сериалов снято по мотивам книг о Ведьмаке?

А) 5
Б) 2
В) 1

5. По сюжету книги матерью Ведьмака была чародейка Висенна. А кем был его отец?

А) Наемником
Б) Охотником
В) Магом

МЕГАКОНКУРС ОТ GOBLIN'А

В прошлом номере стартовал необычный конкурс, посвященный чумовой RPG «*Санитары Подземелий*». Для тех, кто прохлопал ушами столь важное событие, напоминаем: начиная с августовского номера и в течение четырех месяцев, в стандартную комплектацию журнала будет входить эксклюзивная наклейка от Дмитрия Пучкова (он же – бывший ст. о/у Goblin). Пятую ты отыщешь в коробке с игрой. Собрав все наклейки, отрежь купоны и вышли их нам: 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «РС ИГРЫ». Трое призеров получат мощные видеокарты ATi Radeon X1900XT 512 Mb.



Зри в КОРЕНЬ!

Уже третий месяц к ряду по всей стране гремит конкурс от нашего арт-директора Евгения Сныткина. Запамятовал? Не беда! Суть затеи проста. Взгляни на корешок журнала. Видишь там ширинку? Знаешь, чья? Нет? А вот если бы знал, получил бы бесплатную подписку на твой любимый Правильный журнал.

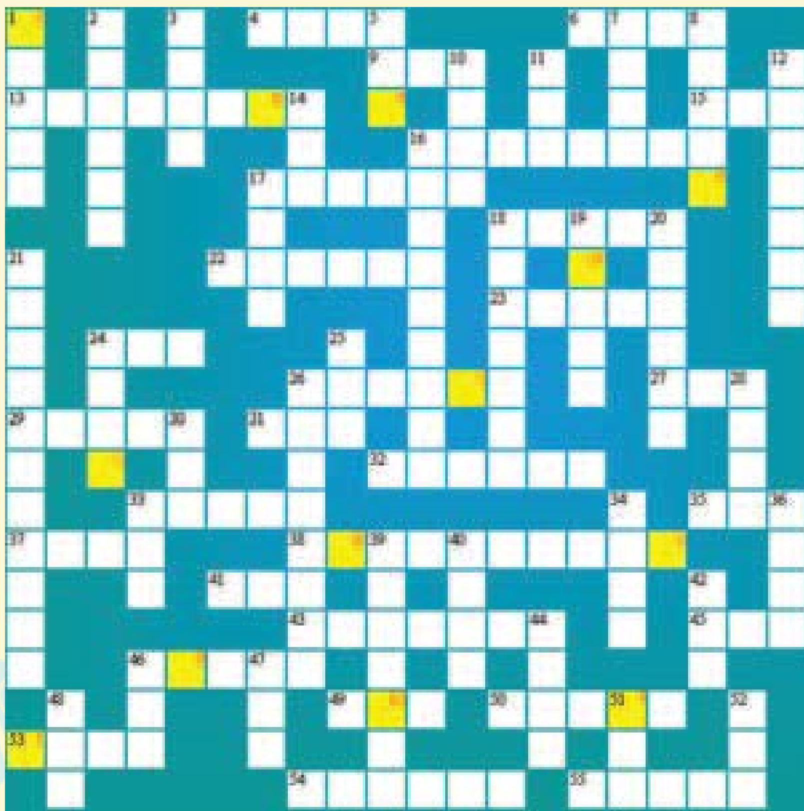
По одной ширинке игрового персонажа, даже шибко известного, не отгадаешь. Но если у тебя есть седьмой и восьмой номера за этот год, ты уже знаешь, как выглядят ноги неизвестного. А в следующем номере откроются и другие части тела.

Но не жди очередной подсказки, пытайся отгадать героя уже сейчас! Присылай свои ответы нам на электронную почту art-dir@pc-games.ru или по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ». Самый смекалистый и расторопный читатель, приславший первым правильный ответ, сможет целый год получать наш журнал совершенно бесплатно; занявшие вторые и третьи места выиграют полугодовую и трехмесячную подписки соответственно.

КОНКУРС

ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД

Традиционный кроссворд «РС ИГР» на игровую тематику. Среди отгадавших ключевое слово будут разыграны новинки от компании «1С». У асов, ответивших на все вопросы, есть шанс получить суперприз. Кроссворд полностью составлен на английском языке.



ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

4. Хороший клон незабвенного ***Fallout*** от немецкой студии **Silver Style Entertainment**. В России игра вышла официально в конце 2005 года (издатель – «**Руссобит-М**»).

6. При помощи подобных порталов в ***Age of Wonders II*** добывалась мана.

9. Общепринятое обозначение электронно-лучевых мониторов.

13. «Игра-многостаночник» от **Rage Software**, вышедшая в далеком 1998 году. Сочетала в себе элементы стратегии, аркады, экшена и симулятора.

15. ******: Syberian Conflict*** – неплохая RTS родом из Вильнюса, чем-то напоминающая ***Act of War*** и ***Command & Conquer: Generals***.

16. По мнению трудяг из **Monolith**, главный враг этого существа – Хищник.

17. Trilobite ****** – один из монстров в ***Beyond Good & Evil***, слизняк с желтыми глазищами.

18. Оружие из ***Unreal Tournament***, стреляющее синими энергетическими сгустками (одно из слов названия).

22. Английское название насколько мрачного, настолько и великолепного квеста от чешской компании **Unknown Identity**. (Впиши одно из слов названия).

23. ***** T-65 X-Wing – универсальный корабль повстанцев в ***Star Wars: Empire at War***.

24. Одно из крупнейших немецких издательств.

26. Цветущая планета из вселенной ***Space Quest***, на которую ссылают Роджера Вилко после событий первой части игры.

27. Третья часть этого популярного на консолях экшена в кои-то веки добралась до самой правильной платформы.

29. Первое слово чешского названия игры из вопроса №22.

31. Технология объемного звучания от ***Creative***.

32. Главный герой отличной Adventure/RPG ***The Fifth Disciple*** ***(«Пятый Чародей»*** в версии от **«1С»**)

33. ******** & Sword*** – первая часть этой hack-'n'slash оказалась довольно неплохим ***Diablo***-клоном (релиз состоялся в 2003).

35. Представитель популярнейшей фэнтезийной расы.

37. Гигантский зверь из вселенной ***Warcraft***. В третьей часть «Варика» орки используют его, как гужевой транспорт.

38. Глобальная стратегическая дилогия от **GolemLabs**, в которой геймерам предлагается захватить весь мир.

41. Первое слово альтернативного названия ***Volkswagen Golf Racer***.

43. Крупный город в ***Shadowbane***.

45. Легендарный звездолет из **«Звездных Войн»**. Встречается во многих играх, основанных на сеттинге **Star Wars**.

46. Прикольная трехмерная RTS, повествующая о противостоянии кроликов и свиней.

49. Безбашенный экшен от **Shiny** про паренька Курта, шестилапого пса Макса и Дока.

50. Очень популярная в середине 80-х – начале 90-х разновидность компьютеров.

53. Мусорная корреспонденция, засоряющая электронный почтовый ящик.

54. Главная героиня оригинальной экшен/файтинга ***Oni***.

55. Разработчик ***Trainz Railroad Simulator***.

ПО ВЕРТИКАЛИ:

1. Шустрый разведывательный звездолет повстанцев в «Звездных Войнах». Встречался в ***Star Wars: Empire at War***.

2. Игровой жанр.

3. ***America's ******* – бесплатный командный экшен 2002 года про борьбу американских военных с мировым терроризмом.

5. «Научное» название ЖК-мониторов.

7. Злобный хищник из первого ***Space Quest***.

8. ***** Plant – уровень в ***Doom 3***.

10. В 2001 году на эту RPG, в основе которой лежала система S.P.E.C.I.A.L., возлагали огромные надежды. К сожалению, разработку игры прекратили.

11. Имя гениального автора ***Pirates!*** и ***Civilization***.

12. Главный герой одной из лучших игр «по лицензии», вышедшей в 2004 году. На основе сеттинга довольно посредственного фильма **Strabreeze Studios** сделала шедевр.

14. Одна из воюющих сторон в ***C&C: Generals***.

16. Серия добротных торговых менеджеров от немецкой компании ***Ascaron Software***.

17. Начальное оружие главного героя ***The Suffering***.

18. Параметр симсов.

19. Один из ключевых персонажей первой ***«Сибири»***.

20. Эпизод в ***Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow***.

21. Одна из важнейших способностей любого вора.

24. Главный злодей в ***Manhunt*** (одно из слов имени).

25. ****** Payne***.

26. ******** Amusement Park – локация из ***Silent Hill 2***.

28. Дебютная игра **Turbine Entertainment** (одно из слов названия).

30. Аббревиатура интернетчиков, обозначающая смех, улыбку.

33. Sand*** – редактор уровней для ***Far Cry***.

34. За этим предметом послали главного героя ***Fallout 2***.

36. Несмотря на полную вторичность, эта вышедшая в прошлом году RPG смогла повторить успех ***Sacred*** – она стала одним из наиболее качественных клонов Diablo.

39. Класс в D&D.

40. Подзаголовок четвертого Silent Hill.

42. Менеджер парка развлечений, вышедший в конце 1999 года (аббревиатура).

44. Популярнейшая серия пошаговых стратегий (аббревиатура).

46. Самый серьезный герой экшенов.

47. Линейка спортивных симуляторов от ***EA Sports***.

48. Экшен от первого лица.

51. Один из героев ***Resurrection: The Return of the Black Dragon***.

52. Удачная RTS от **Big Huge Games**, эксплуатирующая идеи ***Age of Empires II*** и Civilization.

КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте **crossword_33@pc-games.ru**, а также обычной почтой по адресу: 01000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, **«РС ИГРЫ»** (укажите на конверте слово **«КРОССВОРД»**). **ВНИМАНИЕ!** Конкурс продлится до 1 октября 2006 года включительно.

Гордон Фримен — один из наиболее популярных игровых персонажей. А потому попытать счастья в конкурсе захотели многие наши читатели. Но далеко не каждому покорился добрый десяток вопросов. Впрочем, правильных ответов тоже набралось немало. В итоге барабан удачи указал на питерца АВДОНКИНА Д.О., которого мы искренне поздравляем с победой. И заодно презентуем ему модную геймерскую клавиатуру Flexiglow Cyber Snipa. Так держать!

ПО СТОПАМ ФРИМЕНА



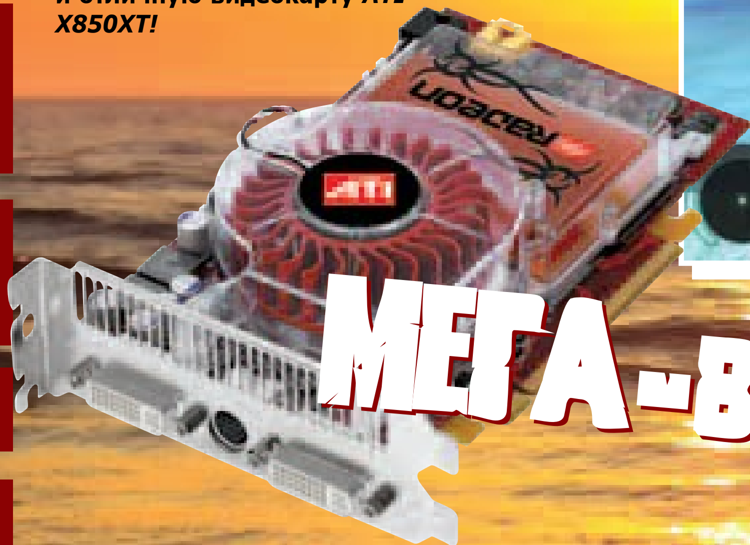
ИТОГИ КОНКУРСА

ИТОГИ КОНКУРСА

ЛЕТО – ЭТО...

Складывается такое впечатление, что геймеры не мыслят себе отдыха без огнестрельного или холодного оружия. Чуть ли не на всех присланных нам скриншотах куча трупов и море кровищи. Действительно, чем еще можно заняться в отпуске?!
Мы, конечно, вступаем за более мирные виды отдыха, но пришлось выбирать из того, что есть. Победителем конкурса в результате мы признали ***ВАЛЕРИЯ ТРАВИНА*** из славного города Иваново, который запечатлел на скриншоте рыбалку в стиле ***Far Cry***. С уловом Валерию, надо сказать, повезло: согласись, далеко не всегда удается вытащить увесистого морского кабанчика и отличную видеокарту ***ATI X850XT!***





МЕГА-BESTSHOT #7

ИТОГИ КРОССВОРДА №29

В этот раз аж 20 человек разгадали непростой кроссворд и правильно указали ключевое слово. Быстрее всех справился с заданием ***Дмитрий Солдатов aka BoH*** из города Самары. Ему достается качественная мышка **Genius NetScroll+Superrior**. Еще трое (*Константин Вальштейн, Никита Клименко и Андрей Цуркан*) награждаются играми от компании **«1С»** – ***«Корсары 3»***, ***Call of Duty 2*** и ***Obscure***.

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:
3. CASTLEVANIA
6. PK
7. SPLASH
8. NOMADS
9. ULTIMA
12. BRAT
15. VZLAB
17 *MAXIS
18. LIFT
20. GOD
23. TOM
24. IVAN
25. INFERNUS
29. FALL
31 *DAOC
35. XEN
36. ROMERO
39. OSCAR
41. ATARI
42. SILENT
43. CAURI
44. NOX
47. ABE
48. EGA
49. EAGLE
50. JULIA
51. KNIGHT
52. BEN

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:
1. PSG
2. MAX
3. CHINA
4. TROLL
5. ANNA
6. PISTOL
10 *MIRACLE
11. MOMO
12. BLIZZARD
13. TAL
14. DENTON
15. VEGAS
16. BLAIR
19. FAMILY
21. DREDD
22. SID
26. FARGO
27. RADEON
28. UFO
30. ARMOR
32. RELIC
33. FREEMAN
34. SWAT
36 *RADICAL
37 *MIDWAY
38. RAYNE
40. CSI
45. XEEN
46. KEEN

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО: PARAWORLD

УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

С удовольствием объявляем победителей из числа участников второй тестовой* группы. Ими стали:

* Тестовая группа – это группа читателей «РС ИГР», которые отвечают на вопросы о журнале. Вопросы сгруппированы в анкету, которая расположена на сайте http://anketa.glc.ru.
К сожалению, мы не можем принять тех из вас, кто состоял в тестгруппе раньше.

1 место

Новейшая видеокарта X1900 XTX от компании Sapphire Technology

ХАРАЕВ ТИМУР ЗАЛИМХАНОВИЧ
КАБАРДИНО-БАЛКАРСКАЯ РЕСП.

2 место

Акустическая система AVE EC 340
www.ave.ru

ГОНЧАРОВ НИКОЛАЙ ОЛЕГОВИЧ
МОСКВА

3-4 места

Мультимедийные колонки C100 от компании AVE
www.ave.ru

ЛЕНСКИЙ ДМИТРИЙ АЛЕКСАНДРОВИЧ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

МАКСИМОВ МИХАИЛ СЕРГЕЕВИЧ
МОСКВА

5-7 места

Гарнитура Bluetooth® Jabra® JX10

БЕЛОУС МАКСИМ МИХАЙЛОВИЧ
КОНДОПОГА

ЦИБУЛЯ МАКСИМ АЛЕКСЕЕВИЧ
ОРЕЛ

ТОЛСТОНОГОВ АНТОН ЮРЬЕВИЧ
ВЛАДИВОСТОК

8-10 места

Редакционная подписка на 6 месяцев

НАЗЫРОВ АНДАР АЗАТОВИЧ
БОР

ВАНИН СЕРГЕЙ АЛЕКСЕЕВИЧ
Г.ЧЕХОВ-2 (ПОДМОСКОВЬЕ)

КИРЕЕВ МАТВЕЙ ЮРЬЕВИЧ
пос.ЗАРЯ

11-100 места

Игры от компании «1С»



Альтман Александр Михайлович
Санкт-Петербург

Амелькин Станислав Геннадьевич
Краснодар

Арюткин Дмитрий Викторович
Саров

Бабаева Лилия Владимировна
Волгоград

Бабин Виталий Валентинович
Санкт-Петербург

Базунов Максим Васильевич
Москва

Баранов Андрей Игоревич
Заволжье

Безруков Сергей Юрьевич
Москва

Белкин Евгений Николаевич
Калуга

Бельский Александр Сергеевич
Калининград

Бондарь Александр Александрович
Нижний Новгород

Бондарь Кирилл Геннадьевич
Чехов

Величко Денис Борисович
Москва

Власов Александр Сергеевич
Москва

Галкин Александр Алексеевич
Арзамас

Годлевский Андрей Николаевич
Москва

Гришин Павел Сергеевич
Шлиссельбург

Гущин Алексей Александрович
-

Дербин Андрей Николаевич
Вологда

Должанский Сергей Николаевич
Москва

Дунчев Максим Евгеньевич
Москва

Евстратов Алексей Юрьевич
Астрахань

Ермаков Александр Сергеевич
Тюмень

Зайцев Максим Николаевич
Всеволожск

Замостьянов Анатолий Александрович
Новоуральск

Захаров Михаил Николаевич
пос.Мясново

Злобин Сергей Александрович
Пермь

Зонов Евгений Александрович
Кемерово

Зотов Алексей Васильевич
Воронеж

Зотов Евгений Игоревич
Тула

Иванькин Иван Андреевич
Щёлково-3

Изотов Игорь Федорович
Владивосток

Кардаш Сергей Максимович
Ярославль

Карпов Павел Петрович
Москва

Карцев Артём Сергеевич
Георгиевск

Катин Дмитрий Владимирович
Самара

Кирда Андрей Олегович
Московская обл.

Колобродов Игорь Олегович
Волгоград

Комаров Алексей Юрьевич
Курган

Кочергин Дмитрий Станиславович
Москва

Крутицких Наталья Валерьевна
Тюмень

Кузнецов Андрей Александрович
Санкт-Петербург

Кузнецов Владимир Георгиевич
Калуга

Куприянова Светлана Сергеевна
Коломна

Курчугин Григорий Владимирович
Щелково

Курьянов Александр Николаевич
Гомель

Кушнир Федот Николаевич
Сургут

Ланин Максим Сергеевич
Пермь

Лепнев Артем Викторович
Нижний Новгород

Литовченко Александр Олегович
Самара

Лысенко Евгений Александрович
Москва

Мельников Максим Дмитриевич
Суходол

Митин Александр Сергеевич
Кострома

Михеечев Владимир Андреевич
Москва

Молясов Денис Сергеевич
Нижний Новгород

Мусин Азамат Мухаматнурович
Уфа

Незаметдинов Наиль Рифатович
Москва

Николаев Евгений Игоревич
Нижний Новгород

Носков Станислав Игоревич
Пермь

Нуриев Рамиль Рашидович
Энгельс

Овсянников Павел Никитич
Балашиха

Одиноков Артем Александрович
Кубинка-1

Орлов Борис Владимирович
Москва

Осипов Евгений Сергеевич
Набережные Челны

Пичугин Дмитрий Сергеевич
Чайковский р-он. п. Марковский

Плиска Владимир Юрьевич
Екатеринбург

Радиковский Дмитрий Владимирович
Ульяновск

Рогачев Дмитрий Юрьевич
Химки

Рогов Владимир Андреевич
Москва

Ростанин Андрей Николаевич
Москва

Рудяков Михаил Геннадьевич
ст.Староминская

Русанов Андрей Матвеевич
Екатеринбург

Сабылин Олег Александрович
Новосибирск

Соколов Александр Михайлович
Красноярск

Соловьев Алексей Николаевич
Егорьевск

Союшов Федор Викторович
Серпухов

Суржиков Сергей Валерьевич
Калининград

Сытый Игорь Федорович
Москва

Таланов Роман Алексеевич
Саратов

Татаринов Александр Витальевич
Нижний Тагил

Тимофеев Антон Леонидович
Уфа

Титова Елена Николаевна
п.Раздольное

Федотов Константин Дмитриевич
Москва

Фомин Владислав Дмитриевич
Смоленск

Христинин Ростислав Игоревич
Московская обл.

Христинин Святослав Игоревич
Московская обл.

Чустов Дмитрий Игоревич
Липецк

Шабанов Егор Александрович
Пермь

Швайко Денис Александрович
Москва

Шумилов Андрей Юрьевич
Новосибирск

ФИРМА «1С»

БЛАГОДАРИМ ВСЕХ УЧАСТНИКОВ – ВАШИ ОТВЕТЫ ПОМОГАЮТ НАМ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ЛУЧШЕ!

Начался набор второй тестовой группы. Вы можете стать ее участником. Для этого достаточно быть читателем «РС ИГР», иметь выход в интернет и желание повлиять на судьбу любимого журнала. Если все это есть – заходите на сайт http://anketa.glc.ru, регистрируйтесь и отвечайте на вопросы анкеты. Заполнение анкеты занимает примерно 15 минут. За каждую заполненную анкету начисляются баллы. Потом они суммируются. В январе 2007 года будут подводиться итоги, и те, кто набрал наибольшее количество баллов, станут обладателями призов. А именно:

1 место

Многофункциональное устройство «Все-в-одном» Lexmark X7350
www.lexmark.ru





2 место

AVE C100 стильная акустическая система AVE 5.1 с компактным сабвуфером
www.ave.ru





3 место

Комплект от компании Steel Series: Профессиональная гейм-гарнитура (наушники+микрофон) SteelSound 5H USB + легендарный коврик Steelpad 5L + фетиш-аксессуар – геймерская перчатка SteelGear
www.steelseries.ru





4-6 места





Акустическая система AVE D60 Pro
www.ave.ru

7 место

Геймерская мышь Razer Krait + коврик Razer eXactBandle
www.razerzone.ru







8 место

Супер-новинка от компании Zboard Игровая клавиатура Merc
www.zboard.ru











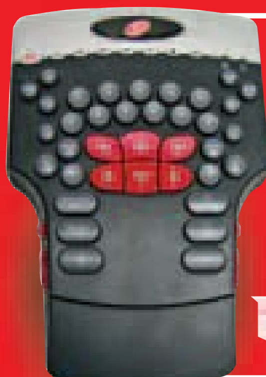


А ТАКЖЕ 80 ИГР ОТ КОМПАНИИ «АКЕЛЛА» И 50 ОТ КОМПАНИИ ELECTRONIC ARTS

*Тестовая группа – это группа читателей наших журналов, которые отвечают на вопросы о наших журналах. Вопросы сгруппированы в анкету, которая расположена на сайте anketa.glc.ru.

**К сожалению, мы не можем принять тех из вас, кто состоял в тестгруппе раньше.

9 место



Гейм-пад Fang + футболка Zboard
www.zboard.ru



10-21 места



Антивирус Dr.Web для Windows от компании «Доктор Веб»
www.drweb.com



Текст: Сергей Бондаренко
Марина Бондаренко

СЧИТАЙ МЕГАБАЙТЫ

Дорогой читатель, знакомо ли тебе понятие «трафик»? Если нет, то ты либо вообще не платишь за интернет, либо до сих пор пользуешься обычным модемом и выходишь в сеть через dial-up. А между тем трафик – это первое слово, которое узнает каждый, кто получает высокоскоростной доступ в мировую паутину по выделенной линии. О том, что же это такое и как трафик учитывать, мы расскажем в этом материале.

В общем смысле трафик – это количество полученных из интернета и переданных туда данных. Когда ты имеешь дело с обычным модемом, поток информации никто не ограничивает, ведь на той смешной скорости, которую обеспечивает dial-up соединение, просто физически невозможно скачать из сети или выложить на виртуальные просторы файлы большого объема. Зато когда твой компьютер в течение секунды получает и передает мегабиты сведений, кажется, что можно запросто «выкачать» весь интернет. Если бы только не пресловутый трафик... Его объем – это первый пункт практически любого тарифного плана. И если ты превысишь лимит, придется платить за каждый дополнительный мегабайт. Печальная перспектива, не правда ли? Чтобы не попасть впросак и не влететь на деньги, читай статью и учись экономить.

BANDWIDTH MONITOR PRO 1.30

ТИП ПРОГРАММЫ	
Счетчик трафика	
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	
Sindre Helleseth	
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ	
Shareware, $19,95	
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ	
www.bandwidthmonitorpro.com/download.htm	

Одно из основных достоинств ***Bandwidth Monitor Pro*** – простота в обращении. Все, что нужно сделать, – установить программу. Далее она будет запускаться самостоятельно вместе с ***Windows*** и станет автоматически отслеживать трафик. Вспоминать о существовании Bandwidth Monitor Pro тебе придется лишь изредка, когда захочется узнать объем скаченной информации. Впрочем, окошко со статистическими данными можно легко вывести прямо на рабочий стол. Для этого щелкни по значку программы в правом нижнем углу экрана – тут же появится табличка с указанием текущей, средней и максимальной скорости обмена данными, а также количества входящего и исходящего трафика с момента запуска счетчика. Поскольку обычно исчисление начинается с первого дня календарного месяца, не забывай, что надо сбрасывать устаревшие показания в настройках Bandwidth Monitor Pro. Так ты будешь точно знать, сколько мегабайт (или гигабайт – чем черт не шутит?) ты накачал за подотчетный период.



Bandwidth Monitor Pro: прозрачное окно не будет мешать работе.

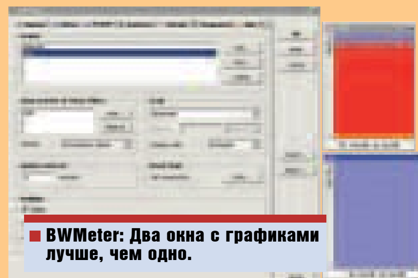
Если окно со статистикой мешает, можно сделать его полупрозрачным. Для этого щелкни на нем правой кнопкой мыши, выбери строку *Settings*, затем – *Window* и отрегулируй прозрачность ползунком. Узнавать о трафике можно и при помощи значка программы. Желтая вертикальная полоска сигнализирует о передаче данных в интернет, а зеленая – о получении информации из сети.

Если на компьютере заведено несколько учетных записей, и ты боишься, что драгоценные мегабайты будут безотчетно расходоваться, к примеру, младшим братишкой, просто установи Bandwidth Monitor Pro как службу Windows (загляни в раздел *Service* настроек программы и все поймешь). После этого утилита станет считать трафик вне зависимости от того, какой пользователь работает на PC.

BWMETER 2.5.1

ТИП ПРОГРАММЫ	
Счетчик трафика	
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	
DeskSoft	
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ	
Shareware, $30	
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ	
http://www.desksoft.com/BWMeter_Download.htm	

BWMeter 2.5.1 обескураживает количеством настроек. Самый лучший способ «не заблудиться» – использовать только то, что тебе понятно и нужно, а во все остальные возможности не вникать. Например, если хочешь узнать статистику, переходи на вкладку *Statistics* и смотри, сколько накачал за сутки, за неделю, за месяц или за год. Думаешь, BWMeter не успеет насобирать данные за такой длительный период, потому что ты часто переустанавливаешь операционную систему? Сможет, даже не сомневайся! Нужно лишь «экспортировать» накопленную информацию, прежде чем удалять ОС. Затем останется лишь заново установить программу и «импортировать» все извлеченное обратно. Для этого предназначены кнопки *Export* и *Import* соответственно, расположенные в правой части окна настроек.



BWMeter: Два окна с графиками лучше, чем одно.

При помощи BWMeter можно в реальном времени следить не только за интернет-

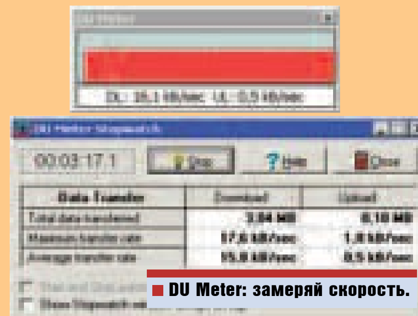
статистикой, но и за передачей данных в локальной сети. Программа строит два независимых графика: для «локалки» и для интернета. Изменить внешний вид каждого из них можно на вкладке *Graphs*, здесь же определяется, на основе каких показателей будут строиться графики. Скажем, для локальной сети можно задать отображение лишь исходящего трафика, а для учета интернет-активности отслеживать и входящий, и исходящий. Более того, графики позволяют следить за скоростью передачи данных. Так, установив «флажок» напротив строки *Show if activity rises above 10%*, ты не пропустишь момент, когда скорость сильно подскочит, поскольку невидимое по умолчанию окно с графиком появится на экране.

Чтобы снизить риск «перерасхода» трафика, попроси BWMeter сообщать тебе о скором превышении лимита или вообще позволь ей самостоятельно ограничивать поток данных. Для этого перейди на вкладку *Alerts* и создай новый фильтр, а еще лучше – несколько. Например, *«когда общий трафик приема и передачи данных за текущий месяц достигнет 1Gb, установить ограничение на загрузку файлов 6 Кб/с»* или *«когда исходящий трафик за неделю достигнет 200Mb, сообщить мне об этом звуковым сигналом или всплывающим окном»*.

DU METER 3.0.7

ТИП ПРОГРАММЫ	
Счетчик трафика	
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	
Hagel Technologies Ltd	
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ	
Shareware, $19.95	
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ	
http://www.dumeter.com/download.php	

Считать трафик нужно не только в целях экономии, но и для проверки эффективности различных программ-оптимизаторов, которые, по заверению их создателей, значительно увеличивают скорость соединения. С помощью ***DU Meter*** ты без труда сможешь подобрать наилучшие настройки, при которых интернет будет работать максимально быстро. В «счетчике» есть специальная опция – секундомер. Просто начни качать файл с какого-нибудь сервера, включи таймер и замеряй общее число полученных данных, а также максимальную и среднюю скорость загрузки за определенное время. Так ты сможешь легко проверить, реально ли быстрее работает интернет с

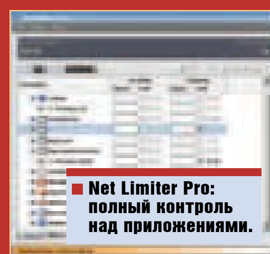

DU Meter: замеряй скорость.

оптимизатором, или утилите место на свалке.

DU Meter, в отличие от других программ, предусматривает специальные настройки для тех, кто выходит в сеть через dial-up. Поскольку при таком соединении обычно оплачивается не трафик, а время, проведенное во всемирной паутине, пользователю гораздо важнее знать, сколько минут и часов он находится в интернете. Если время, потраченное на работу в сети за день, неделю или месяц, превысит заданный тобой лимит, программа обязательно сообщит об этом. Кроме того, на вкладке *Alerts and Reports* настроек DU Meter есть специальный флажок *Log dial-up connection time*, после установки которого в статистику будет включено и то время, за которое модем устанавливает соединение с сетью. Это обеспечит получение более точных результатов.

СТАТИСТИКА ТРАФИКА ПО ПРИЛОЖЕНИЯМ

Практически все программы для подсчета трафика предлагают мониторинг и статистику общей сетевой активности. Если же тебе необходимо следить за тем, какие приложения обмениваются данными с интернетом, то потребуется иная утилита, например, ***Net Limiter Pro 2.08*** (http://www.net-limiter.com/). Она выдает полный список запущенных на компьютере программ и фиксирует потребление трафика каждой из них. Эти данные можно суммировать, превратив тем самым Net Limiter Pro в «обычный» счетчик.


Net Limiter Pro: полный контроль над приложениями.

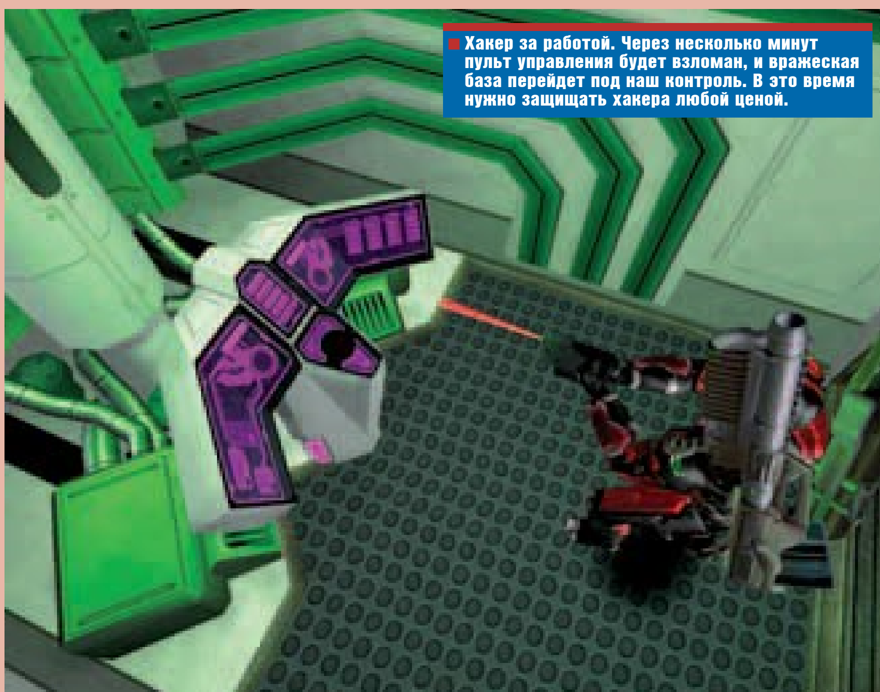
Любому приложению можно ограничить или вовсе запретить доступ в интернет. Что мешает, например, указать максимальную скорость загрузки в менеджере закачек или отключить обновление базы антивирусом, чтобы этот процесс не тормозил работу всей системы?

Кроме ограничений (*Limits*), для программ можно устанавливать гранты (*Grants*), то есть прописывать не максимальную, а минимальную скорость работы. Скажем, тебе необходимо ускорить загрузку страниц в браузере. Выдаешь ему грант, и когда скорость падает ниже допустимой отметки, Net Limiter Pro автоматически ограничивает потребление трафика другими приложениями.



ГЛАВНОЕ О PLANETSIDE

КЛИЕНТ НА ДИСКЕ



Хакер за работой. Через несколько минут пульт управления будет взломан, и вражеская база перейдет под наш контроль. В это время нужно защищать хакера любой ценой.

PlanetSide – это не просто онлайновый шутер, даже не тактическая игра, а полноценный симулятор войны.

Да, PlanetSide – проект не первой свежести (релиз состоялся в 2003 году). Однако он по-прежнему популярен, поскольку еще никто не придумал более изящных правил, по которым друг против друга смогли бы сражаться сотни людей.

ТЫ НА ФРОНТЕ, СЫНОК

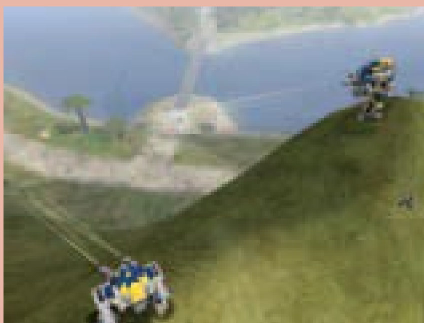
Игровой мир поделен на несколько гигантских карт-континентов. Более-менее существенные силы можно перебросить только на уже контролируемую твоей стороной или прилегающую к ней территорию. Таким образом, нельзя затеять перепалку где угодно. Дозволено лишь постепенно передвигать линию фронта, вытесняя врага с континентов.

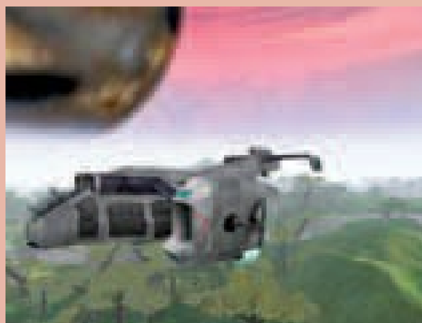
В игре много оружия и техники. Можно вместе с друзьями забраться в танк и показать врагу, где раки зимуют. Как вариант, садись в самолет и принимай участие в стремительных воздушных боях. А хочешь – просто иди в пехотинцы, собрав снаряжение из пушек и различных гаджетов. Чтобы затариться амуницией, нужны сертификаты, купить которые можно лишь на специальные очки (их ты получаешь при повышении уровня).

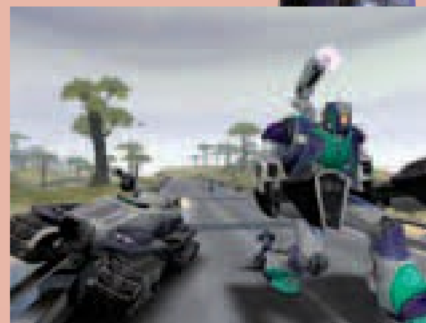
В КРАСКАХ

Представь, заходишь ты в вираж на своем транспорте Galaxy и командуешь: «Зона высадки! Пошли!». Из машины сигают игроки-десантники, набранные на базе. Прыгая вслед за ними, ты видишь, как вражескую базу «утюжат» боевые роботы, как врывается на ее площадь танковое звено. Вот ты уже на крыше. Бегом к верхней двери, надо добраться до пульта управления! Взрыв – и трое ведущих бойцов падают навзничь. Из-за угла выскакивают противники в тяжелых бронекостюмах. Пальба не прекращается, вы отступаете к крыше. Что ж, попробуем пройти через главный вход, под прикрытием танков... Такого рода свистопляска – обычное дело в PlanetSide, и, собственно, то, ради чего люди в нее играют.





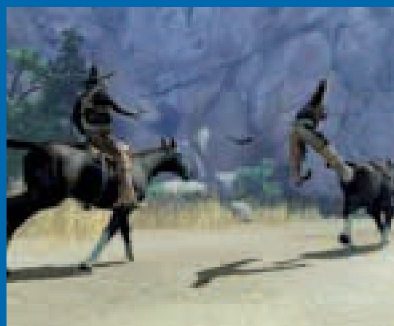




8 СОВЕТОВ ДЛЯ НОВИЧКА

· Выбирай сервер Werner – он единственный европейский, там собрались все русскоязычные игроки.
· Если у тебя модем, даже не пытайся запустить ***PlanetSide*** – постоянные лаги испортят впечатление от игры. Требуемая скорость соединения (минимум) – 120 Кбит/сек.
· Стреляй в тех же, по кому палят остальные. В одиночку чрезвычайно сложно кого-либо убить.
· Держись ближе к своей группе. Вместе вы заработаете больше опыта.
· Слушай, что говорит командир. Без него вас перестреляют, как кроликов.
· Обязательно возьми сертификат инженера и не забудь пару аптечек. Без ремонта брони и медикаментов погибнешь в первом же бою.
· Ты получаешь опыт не только за убийства, но и за помощь другим бойцам.
· Прежде, чем вбежать в комнату, брось туда плазменную гранату. Все, кого она заденет, будут постепенно терять жизнь. В них и стреляй.

Call of Juarez



Действие игры разворачивается на Диком Западе. От игрока требуется не только жать на курок, но также использовать смекалку. В демке представлены два персонажа, каждый со своей сюжетной линией. Первый герой – Билли, сбежавший бандит. За него доступна миссия «Эпизод III», в которой нужно, вооружившись хлыстом, пробираться через густой лес, населенный голодными волками. Второй протагонист – Рэй, охотник за преступниками. Этому персонажу предстоит выполнить миссию «Эпизод VII»: изничтожить толпы бандитов около небольшого поселения, где хранится оружие. Реалистичная физика однозначно порадует фанатов жанра. В игре есть и дуэли с использованием реально существовавшего оружия, и погони на лошадях, и превосходная графика, позволяющая полностью окунуться в сказочный мир вестерна.



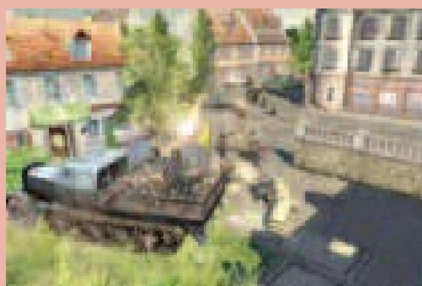
GTR 2



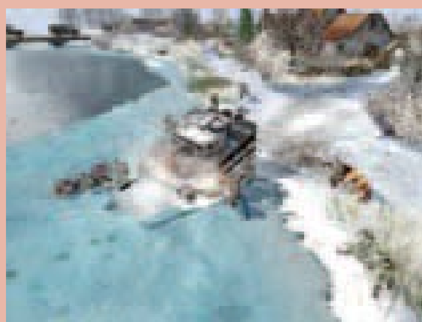
Свеженькое демо одного из лучших гоночных симуляторов – ***GTR 2***. В данной версии игроки вольны покататься на двух автомобилях класса FIA-GT, а именно Ferrari 575 и Lamborghini Murcielago. Открыто два режима игры: Time Trials и Race Weekend. В первом геймерам предложено потренироваться в одиночной езде. Во втором можно посоревноваться с 15 компьютерными оппонентами на единственной доступной трассе – Барселоне 2003 года. Главным достоинством игры является реалистичная физика – вписаться в первый же поворот будет ох как непросто. Происходящее на экране монитора захватывает дух! На каждом уровне свои погодные условия и красочные ландшафты. Модели авто скрупулезно детализированы, отдельного внимания заслуживает анимация действий гонщика. Игра по полной использует возможности DirectX 9.



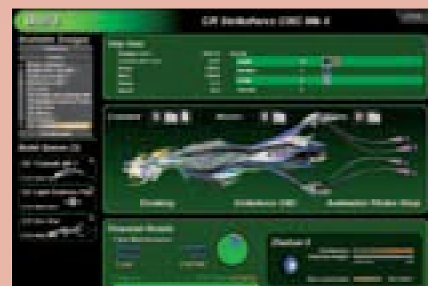
В тылу врага 2



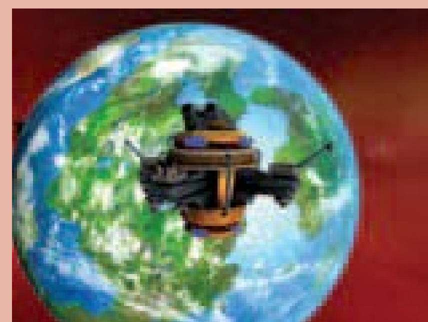
Демоверсия легендарной военной стратегии в реальном времени. Речь идет о второй части игры ***«В тылу врага»***. Игроку предлагается перенестись на поля крупнейших сражений Второй мировой войны. В демо доступны две миссии – Radar и Falaise. Этого вполне достаточно, чтобы оценить по достоинству продвинутые графические технологии и качественные спецэффекты, а также отлично прорисованные модели. Отдельного внимания заслуживает физика. Так, взорвавшееся здание может осколками поранить находящихся рядом солдат. Любые объекты на поле боя уничтожаемы. В двух миссиях геймер наверняка заметит изменения, произошедшие с искусственным интеллектом. Теперь члены отрядов более сообразительны и действуют самостоятельно в зависимости от ситуации, выбирая оптимальный путь к указанному пункту.



Sword of the Stars

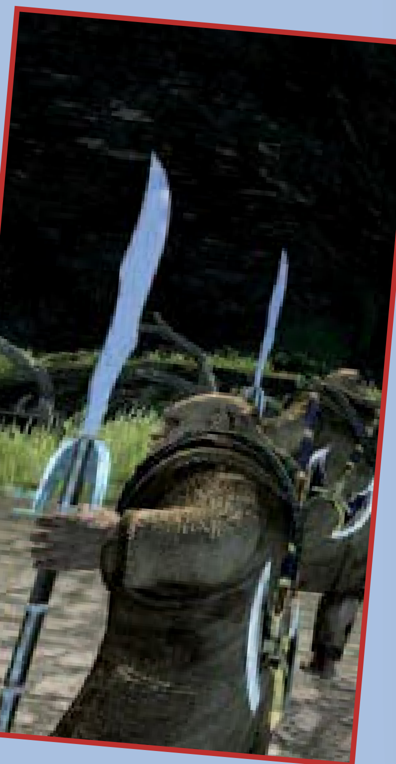


В демоверсии этой глобальной стратегии игрокам предоставляется возможность бороздить космос, участвовать в крупномасштабных сражениях и создавать свою собственную межзвездную империю. Воевать на доступной в демо карте (она содержит 40 звезд) можно за две расы: людей и таркасов. Стоит отметить, что в оригинале их четыре. Геймеру необходимо развивать свой космический флот и осваивать различные технологии, коих насчитывается просто немеренное количество – полторы сотни! Спустя некоторое время предстоит вступить в динамичную битву с враждебной расой. Управление весьма удобно, а трехмерная графика радует глаз. Легким движением мышки можно менять красочный галактический обзор. Кроме того, в демоверсии доступен многопользовательский режим.



НОВОСТИ

Оставайся на нашей волне и никуда не переключайся! Собственный видеоканал правильного журнала о компьютерных играх держит своих зрителей в курсе всех последних событий. Ни один значимый проект не скроется от зоркого ока нашего виртуального оператора и комментатора. На этот раз в фокус нашей ньюз-группы попали следующие игры: ***Battlefield 2142, Darkstar One, Dungeon Siege 2: Broken World, Caesar IV, Company of Heroes, El Matador, Gothic III, LEGO Star Wars II: The Original Trilogy, Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade***. Смотри и не говори потом, что ты не видел! Обрати особое внимание на третью «Готику» – как-никак, а это самый ожидаемый RPG-релиз года.



РЕВЬЮ

Dreamfall: The Longest Journey

Dreamfall не из тех проектов, которые быстро забываются. Ее хочется обсуждать и проходить заново, чтобы удостовериться, не пропустил ли ты чего интересного в удивительной истории Зои Кастильо. Поэтому, пусть и с некоторым запозданием, мы предлагаем тебе видеоревью игры, претендующей на звание «Адвенчура года». Сразу оговоримся, если в играх тебя интересует быстрый и шумный геймплей, тогда Dreamfall тебе противопоказана. По большому счету, это и не игра вовсе, а интерактивный фильм. Да, в ней иногда нужно драться, красться и решать задачки, но все это – лишь довески к глубокому и проработанному сюжету.



Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow

Хорошая игра, сделанная по фильму, – большая редкость. Как правило, такие проекты разрабатываются в сжатые сроки и это негативно сказывается на их качестве. ***Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow***, к сожалению, не стала исключением. Перед нами сделанный на скорую руку порт с консоли. Если на карманной приставке PSP игра смотрится весьма неплохо, то на компьютере картинки такого качества явно недостаточно. Прибавь к этому неудобное управление, очень слабую озвучку, и мы получаем еще одну второсортную поделку «по лицензии».



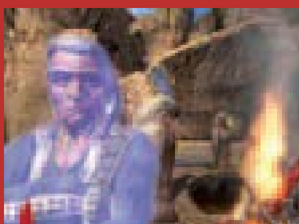
Казаки 2: Битва за Европу

«Битва за Европу» – сборник дополнительных миссий к вышедшим в прошлом году ***«Казакам 2: Наполеоновские войны»***. Оригинальная игра пополнилась тремя новыми нациями. К России, Франции, Англии, Пруссии, Австрии и Египту присоединились Польша, Испания и Рейнский союз. С новичками связаны три из четырех новых кампаний.
Кое-какие пополнения замечены в режиме «Баталии». К солидному набору известных исторических сражений добавилось еще три: легендарная схватка русских и французов на Бородинском поле, Лейпцигская «Битва народов» и ранее упомянутая мясорубка при Ватерлоо.



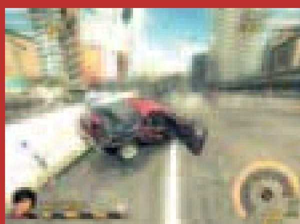
Prey

Студия **3DRealms** начала создавать ***Prey*** в далеком 1997 году, в противовес тогдашнему хиту **ID Software** – первому ***Quake***. За время разработки несколько раз менялся сам разработчик, движок и концепция проекта. От игры по большому счету осталось одно название и несколько основополагающих моментов.
Prey – это сочетание свежих идей, оригинальных технических решений и непредсказуемого сюжета. Разумеется, кое-какие здешние фишки мы видели и в других играх, но в том виде, в котором они представлены здесь, – никогда. Перед нами одна из самых ярких игр этого года, ознакомиться с которой должен каждый уважающий себя поклонник жанра.



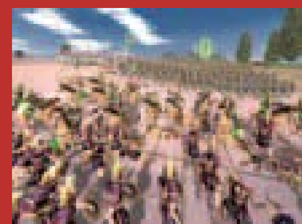
FlatOut 2

FlatOut 2 задумывался как продолжение идеи тотального разрушения всего и вся. Здесь на столкновениях авто зарабатываются деньги. Если ты на огромной скорости влепился в чужую машину, то о деньгах на ремонт можешь не беспокоиться. Чем больше на твоем счету аварий, тем больше получишь условных денежных единиц. Они тратятся не только на ремонт и апгрейды, но и на покупку новых тачек. Главной задачей создателей было пробудить в игроке желание крушить машины при каждом удобном случае. Выход очередной FlatOut сродни удару бампера тяжелого джипа по всем попсовым устоям, которые сложились в жанре гонок за последние пару лет.



Rome: Total War – Alexander

Сюжет этого адд-она крутится вокруг жизни Александра Македонского. Если ты хотя бы смотрел недавний фильм Оливера Стоуна, то помнишь, что Александр был гениальным, но абсолютно сумасшедшим человеком. Он умудрился завоевать десятки стран и умер всего в 33 года.
В начале кампании мы видим, что игра запускает таймер – на все про все нам дается 100 ходов. Адд-он рассчитан на матерых поклонников серии ***Total War***, съевших не одну собаку на стратегическом планировании. ***«Александр»*** получился сложной и захватывающей игрой, достойной называться глобальной исторической стратегией.



ПРЕВЬЮ

Half-Life: Episode Two

Люди из команды Гейба Ньювелла предпочитают молчать, аки партизаны, когда их спрашивают о геймплейных новшествах второй «Халфы». Вероятно, *Half-Life: Episode Two* вряд ли предложит игрокам какие-то свежеиспеченные «плюшки». Нас просто ждет очередная глава приключений знакомых героев. Зато в графическом плане HL:E2 возьмет новую высоту. Проект выйдет не только на PC, но и на консолях нового поколения (читай – PlayStation 3, Xbox 360). Все станет еще реалистичнее, красивее и зрелищнее. Особое внимание уделяется проработке растительности, поскольку во втором эпизоде будет целый «лесной» уровень.



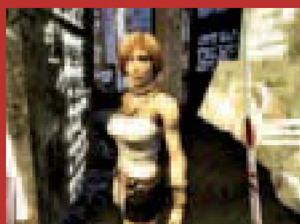
Microsoft Flight Simulator X

Серия *Microsoft Flight Simulator* – древнейшая серия симуляторов гражданской авиации на PC. В следующем году ей исполнится двадцать лет. Авторы проекта обещают установить новые стандарты в области геймплея, графики и реализма для всего жанра. В дополнение к подробной летной модели, FSX будет воспроизводить явления, мешающие пилотам (например, свет, отражающийся от стекла и хромированных поверхностей). Flight Simulator X насчитывает несколько десятков самолетов, от de Havilland Beaver до Cessna 172, и свыше 24000 реально существующих аэропортов. Создатели игры делают особый упор на мультиплеерную часть.



Dark Messiah of Might & Magic

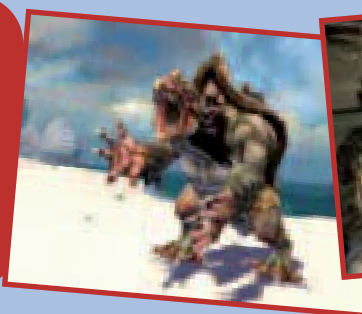
Геймеру на выбор предоставлены три класса героев – воин, маг и вор. У каждого из них свои уникальные навыки и оружие. По мере прохождения игры, ты сможешь развивать героя так, как пожелаешь. Хочешь рубить нечисть мечом – руби. Нравится быть искусным лучником – оттачивай мастерство. В трудную же минуту обратись к магии, ведь одно «ударное» заклинание способно переломить ход целой схватки. Одной из главных особенностей *Dark Messiah of Might & Magic* является практически полная интерактивность среды. Приплюсуй к этому 40 видов разнообразного оружия, а также «умных» врагов, и жди потенциально лучший экшен года.



Marvel Ultimate Alliance

На первый взгляд новая игра про героев комиксов будет привлекать геймеров не оригинальными находками, а количеством знакомых лиц на экране. Обещано сто сорок персонажей, среди которых Блэйд и Человек-Паук, Капитан Америка и Росомаха. Главной изюминкой *Marvel Ultimate Alliance* заявлена возможность составить собственную команду супергероев, а затем провести новообразованную банду сквозь череду захватывающих приключений. Разумеется, не обошлось без спасения мира от коварных злодеев. Помимо этой рутинной для героев задачи, создатели обещают несколько концовок, чтобы можно было проходить Ultimate Alliance снова и снова.







ОНЛАЙН

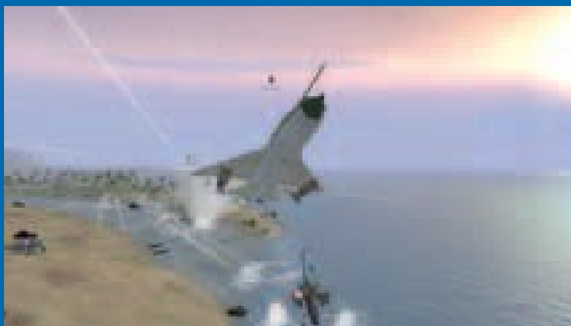
Оценивая сложившуюся ситуацию с онлайн-видео, так и хочется вспомнить русскую народную поговорку: «то густо, то пусто». После шквального E3-номера (где мы подготовили десяток превьюшек на самые ожидаемые MMORPG ближайшего времени), разработчики онлайновых игрищ, видимо, разъехались по отпускам. А как иначе объяснить тот факт, что за июль-август не было проанонсировано практически ни одной крупной многопользовательской ролевки? Тем не менее, мы не могли оставить поклонников MMOG без «хлеба и зрелищ». На DVD-приложении к этому номеру разместился исчерпывающий видеообзор *Guild Wars: Factions* за авторством давнего фаната мира GW – Александра Мельникова. Этот человек заснял и описал самые значимые моменты аддона к «Гилде»: показал в действии двух свежеиспеченных персонажей, бои на аренах и, конечно же, не обошлось без представления новых игровых территорий.

ИНТЕРВЬЮ

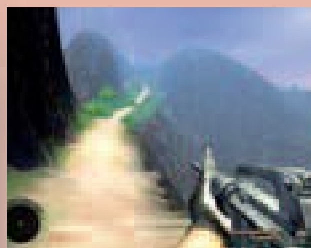
Традиционная подборка видеоинтервью с разработчиками проектов AAA-класса. В первую очередь отметим большой материал по ***Enemy Territory: Quake Wars***, в котором кудесники из **Id Software** и **Splash Damage** (над новой части «Кваки» трудятся люди из двух разных студий) рассказывают абсолютно все о своем новом детище. Они акцентируют свое внимание не только на базовых, основополагающих моментах, но и на различных мелочах. Скотт Нильсен, один из авторов ***Need for Speed: Carbon***, уделит огромное внимание описанию тюнинга в новой «Жажде Скорости» и некоторым другим аспектам этого горячо ожидаемого проекта. Кристофер Вердаль и Винсент Ван Димен поделятся интересными фактами о ***Joint Task Force*** – занятной RTS, которая уже сейчас претендует на лавры ***C&C: Generals*** и ***Act of War***, – нас снова ждут военные конфликты XXI века с применением реального и вымышленного вооружения.



Allied Intent 0.2

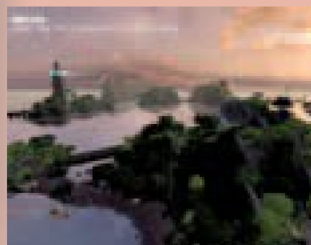


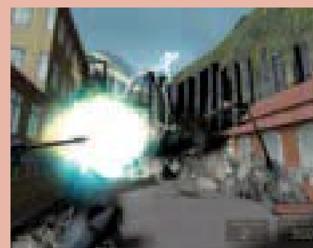
Данная работа, подобно ***Project Reality***, первоначально создавалась как простой мини-мод, вносящий в игровой процесс ***Battlefield 2*** некоторое число новых фишек. По ходу разработки авторам ***Allied Intent*** удалось создать нечто большее: до лавров полноценных модификаций, вроде уже появлявшейся на наших дисках ***Operation Peacekeeper***, данная работа пока не дотягивает, но это лишь вопрос времени. Уже сейчас Allied Intent обладает набором занятных вещей, способных привлечь внимание игроков. Во-первых, парк техники расширен за счет появления таких образцов, как истребители МиГ-21, Mirager III и F-16 Fighting Falcon. Во-вторых, появились новые типы стрелкового вооружения: автоматы XM8 и Tavor, а также гранатомет РПГ-7. Но и это еще не все: создатели Allied Intent предлагают с десяток новых, прекрасно выполненных карт, часть из которых доступна не только для сетевых баталий, но и для одиночного прохождения. Всего этого с лихвой хватает, чтобы привлечь к данной работе пристальное внимание любителей ***Battlefield 2***.



Far Cry

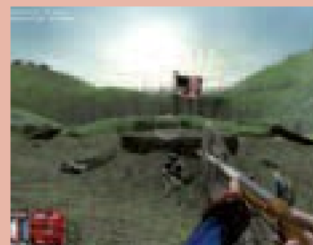
По доброй традиции, в подборке карт для ***Far Cry*** есть две работы для одиночного прохождения. На этот раз мы предлагаем два эпизода отличной мини-кампании ***Explore***. По задумке автора, игроку большую часть времени придется топать по горам. Также ищи следующие сетевые карты: mp_2v2 Atoll, mp_2v2 Aztec, mp_2v2 Camp, mp_2v2 Cooler, mp_2v2 House, mp_666 Hellsgate Final, mp_Monkeyblood.





Half-Life 2

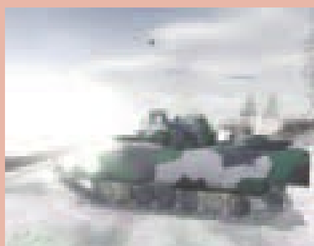
В этот раз твоему вниманию предлагаются сразу три модификации. ***Battle Grounds 2 v0.17*** мы уже не раз выкладывали на нашем диске. Она посвящена Войне за Независимость, которая шла между американцами и англичанами. Второй мод, ***Pilotable Strider Titan's War v0.3.5***, позволяет опробовать технику Комбайнов, включая знаменитый треножник. Напоследок посмотри одиночную кампанию ***The Hive 1.2***..

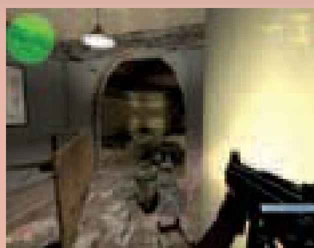




Battlefield 1942

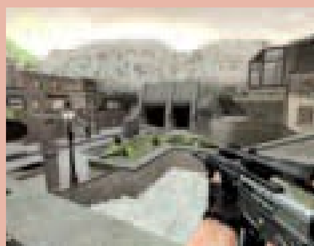
В разделе ***Battlefield 1942*** в этот раз много интересного. Тебя ждет свежая версия модификации ***Silent Heroes***. Создатели мода решили упростить жизнь игрокам: в ***Silent Heroes 1.1*** нет раздельной системы управлением танков. Меньше реализма, зато выше играбельность. Также ищи карты Gallipoli 1942 и Woodland Skirmish v1, доступные как для игры по сети, так и одиночного прохождения.



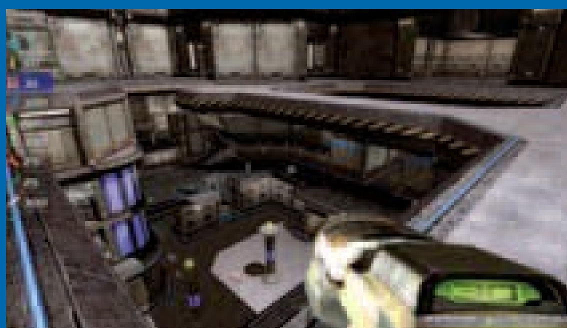


Counter-Strike: Source

Снижение интереса картостроителей к ***Counter-Strike*** налицо. В этом месяце вышла всего одна CS-карта – cs_New York Siege. Наибольшей популярностью, как всегда, пользовались карты для режима Demolition: de_Daybreak, de_Etape, de_Nightquarters v1, de_Sand и de_Unknownloc. Также в подборку попали такие карты, как fun_Allinone, fy_Home vs Home, fy_Snow World и he_Dodgelaser.

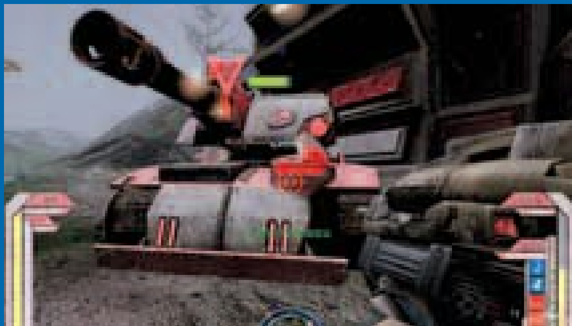


Delta CTF Beta 4



В отличие от мод-мейкеров, специализирующихся на ***Doom 3***, создатели модификаций для ***Quake 4*** не слишком торопятся создавать для любимой игры что-то серьезное. Конечно, моды для нее уже были, но в большинстве своем они представляют собой простую переделку, заточенную под командные бои. И вот, наконец, для Quake 4 выпустили по-настоящему крупную модификацию. Имя этому моду ***Delta CTF Beta 4***. Конечно, в игре уже есть встроенный режим Capture The Flag, но стандартный CTF с новинкой не сравнится. Да, сия модификация близка к классическому CTF: здесь есть и знаменитый крюк, которым так весело цепляться за стены, и руны, усиливающие те или иные характеристики. Естественно, одними только рунами и крюком дело не обошлось: Delta CTF Beta 4 содержит около десятка отличных карт. К слову, по стилистике локации больше напоминают не Quake 4, а ***Quake 2***, где CTF был и с крюком, и с рунами. Напоследок авторы мода добавили двустволку, которая бьет гораздо сильнее стандартного шотгана.

UTXMP Public Release 3

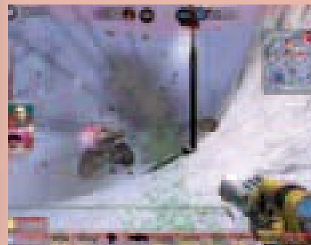


В 2003 году на свет появилась ***Unreal II: The Awakening***, вторая часть знаменитой ***Unreal***. Игрушка получилась стильной, но, увы, довольно скучной. Создававшая ее **Legend Entertainment** была закрыта спустя некоторое время после выхода Unreal II. Однако кое-какие члены команды решили продолжить развитие своего творения, правда, в виде модификации для ***Unreal Tournament 2004***. Именно этим модом и является ***UTXMP***, детище **Free Monkey Interactive**. Рассчитан он, прежде всего, на поклонников сетевых баталий, но благодаря встроенной в UT 2004 поддержке ботов никто не мешает игроку рубиться с компьютерными противниками. По концепции ***UTXMP Public Release 3*** одновременно напоминает смесь знаменитой модификации ***Team Fortress*** и встроенного в UT 2004 режима Onslaught. Игрок волен выбирать между тремя классами персонажей, отличающихся скоростью, броней и вооружением. Также доступна различная техника, начиная с легких багги и заканчивая танками. И все это создано в стиле Unreal II.



Unreal Tournament 2004

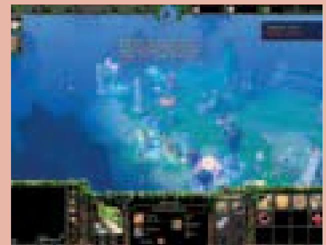
Помимо ***UTXMP Public Release 3***, тебя ждет еще один интересный мод – ***Ballistic Weapons 1.70 Gold Edition***. Эта модификация меняет все оружие на новые образцы. Также тебя ждет традиционно большая подборка из двух десятков карт. Особенно советуем обратить внимание на такие работы, как ctf_CelticDragons, ctf_NX Coast to Coast, dm_Afterpride, dm_Omnip)o(tentS 2005.

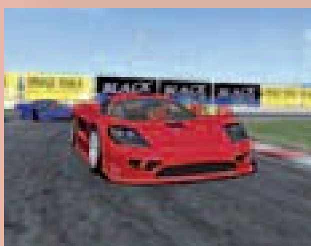




Warcraft III: The Frozen Throne

По просьбам наших читателей число выкладываемых дополнений для ***Warcraft III: The Frozen Throne*** увеличено. В этот раз тебя ждет демоверсия кампании The Burning Crusade. В демке всего две миссии, зато каких! Также ищи в подборке пять карт для режима RPG: Final Fantasy Epic RPG v0.8.5, Grand Theft Auto Lordaeron City 1.0 Beta, Naruto Legend, Ragnarok ORPG 2 v1B и Ragnaros ORPG 1.86.

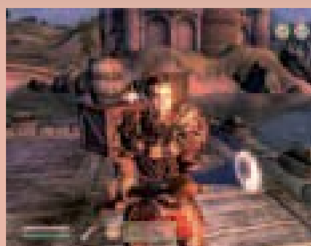




rFactor

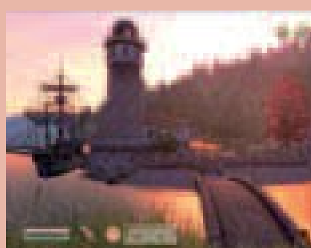
Как и в прошлый раз, тебя ждет три модификации. ***Eurocup Megane Trophy 2005 v1.0*** позволяет устраивать гонки на Renault Megane, не самой быстрой, но очень верткой машине. Также в подборку попали модификации ***Saleen S7 Twin Turbo RC1*** и ***VW Beetle Race v1.0***. Помимо модов, ищи также четыре трассы: Autobahn Country Club 1.0, Indianapolis Grand Prix 1.3, Magny Cours 1.1 и Oulton Park v3.0.



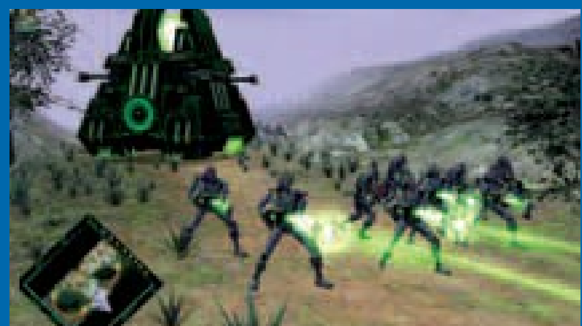


The Elder Scrolls IV: Oblivion

Как и в прошлый раз, тебя ждет свыше двух десятков плагинов к одной из наиболее востребованных среди читателей игре. Выбор в этот раз большой: здесь есть новые расы и дома, подземелья, где тебя ждут орды врагов, и новые территории, включая полноценные города и острова. Как всегда, преобладают те работы, которые добавляют в игру всевозможное оружие и броню.



Mike's Mods: Necrons v1.52



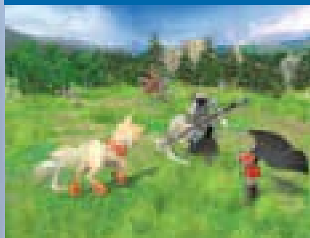
Relic Entertainment вовсю работает над ***Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade***, вторым адд-оном к ***Dawn of War***. Одновременно с этим, поклонники игры ударными темпами ваяют моды с расами, которые должны появиться в ***Dark Crusade***. Благодаря подобным модам стало возможно играть представителями расы Тау. Теперь дело дошло до самой мрачной расы вселенной Warhammer 40.000 – Некронов. Попытки сделать играбельных Некронов предпринимались не один раз, но лишь сейчас появилась работа, которая в полной мере позволяет игроку поуправлять этими созданиями. Несмотря на то, что в запакованном виде ***Mike's Mods: Necrons v1.52*** занимает меньше десяти мегабайт, внутри тебя ждет полноценная раса, с кучей юнитов и строений. Ради улучшения баланса Некронов ослабили их лазерные пушки, но их пехота – лишь авангард одной из самых мощных армий во Вселенной. Тяжелая пехота и Пирамиды Некронов способны смести любую линию обороны, и мало что может их остановить.

ОНЛАЙН



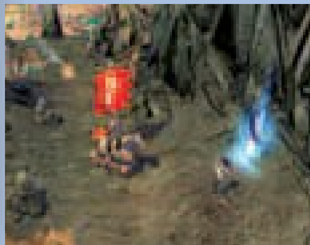
Мы выкладываем полную русскую версию ***Planetside***, в которую включены 7 дней бесплатной игры. Понравится – зарегистрируйся на сайте www.akella-online.ru и внеси абонентскую плату. Игровой мир PS поделен на десять континентов, на каждом из которых, среди гор, лесов и рек, разбросано по дюжине укрепленных баз. За них денно и нощно ведут широкомасштабные баталии три фракции геймеров. В боевых действиях участвуют сотни человек, сражающихся как на своих двоих, так и на разнообразной военной технике: от танков до самолетов. Это война, друг мой! Здесь все по-настоящему. К сожалению, игровая графика за три года сильно устарела, зато баланс был доведен до совершенства.

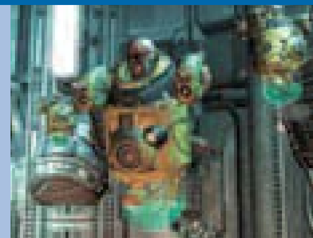
ПАТЧИ



Heroes of Might and Magic V v1.2

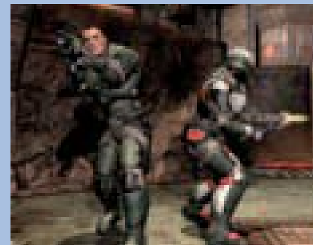
Долгожданный патч для самой популярной стратегии этого сезона! В обновлении появились расширенные подсказки для строений на карте, режим дуэли для hotseat'а («горячий стул» – мультиплеер за одним компом), зал славы (таблица рекордов) и две новые карты. Еще были добавлены новые горячие клавиши и улучшен игровой интерфейс. Обновление также исправляет ошибки сетевого кода.



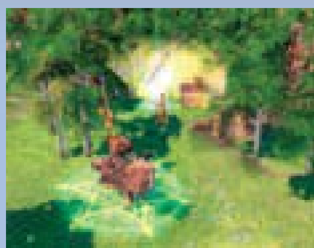


Quake 4 v1.3

Объемный патч, который добавляет новый мод DeadZone, оружие Napalm Gun, 8 карт (q4xctf6, q4xdm10, q4xdm11, q4xdm13, q4xdm14, q4xdm15, q4xtourney1, q4xtourney2) для сетевого режима игры. Изменен урон некоторого оружия и устранено несколько ошибок в многопользовательском режиме. Любителям играть через Интернет – качать обязательно, ведь почти все крупные публичные сервера стали версии 1.3.

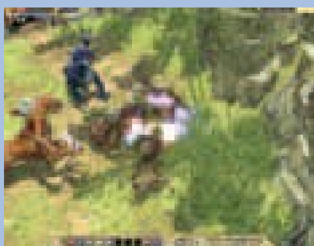






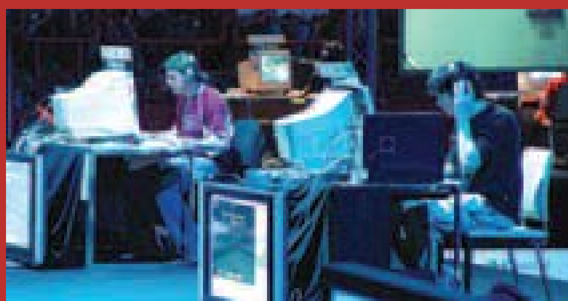
ПУТЕВОДИТЕЛЬ

Вот уже не в первый раз мы посыпаем голову пеплом и приносим свои извинения за пропавший раздел **«Путеводитель»**. Месяц назад мы подготовили гайды по ***«Шорохи»***, ***Heroes of Might & Magic V*** и ***Hitman: Blood Money***, однако в силу разных обстоятельств не смогли выложить материалы на диск. Еще раз сорри. Виновные найдены, и теперь украшают своими тушками столбы возле офиса нашей редакции. На этот раз все точно на месте, плюс добавлены новые тактические статьи: советы по уничтожению боссов в ***Devil May Cry 3*** (автор – Андрей Шаповалов), прохождение основной сюжетной линии ***Titan Quest*** (автор – Иван "Tordosss" Закалинский) и «краткий курс выживания» (описание оружия, информация по некоторым геймплейным аспектам и финальному боссу) в ***Prey*** (опять-таки, за автором товарища Закалинского). Надеемся, ты не будешь разочарован, мы старались изо всех сил.





КИБЕРСПОРТ

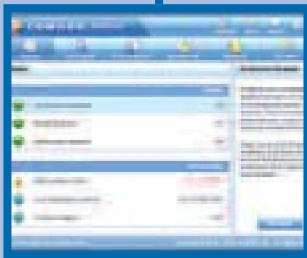


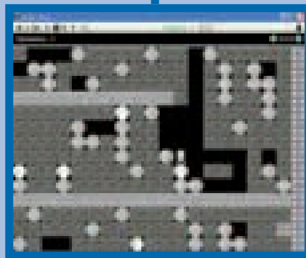
Всем привет! Вот и отгремели баталии крупнейшего киберспортивного турнира этого лета. **Electronic Sports World Cup 2006** подошел к концу и оставил в сердцах болельщиков не только теплые воспоминания, но и некоторое недоумение. Ведь никто так и не понял, почему многоопытный **Cooller** уступил молодому белорусу **Cypher**'у в номинации ***Quake 4***, как бразильцам удалось взять «золото» в ***Counter-Strike*** и почему французские игроки победили практически во всех дисциплинах. Но сами профессионалы уже давно поняли свои ошибки и начали готовиться к предстоящим состязаниям. Скоро стартует «придворный» турнир **id Software – QuakeCon 2006**, на носу очередной сезон кубка **ASUS**, а там уже не за горами и российские отборочные туры на чемпионат мира **World Cyber Games 2006**! Сейчас Cooller и его спарринг-партнер **Jibo** находятся в Америке, там они выступают на соревновании QuakeCon 2006 как в одиночном, так и в парном разрядах. Мы все скрестили пальцы за их победу. О результатах этого турнира ты узнаешь в следующем номере твоего любимого журнала!

СОФТ SHAREWARE/FREEWARE

Comodo AntiVirus 1.1 beta

Бесплатный антивирус, включающий в себя несколько очень полезных утилит. С помощью этой программы можно защитить свою почту (проверка исходящих и входящих сообщений), заблокировать спам, восстановить поврежденные файлы, обезопасить систему от взлома хакеров и многое-многое другое.



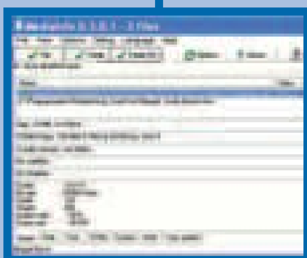


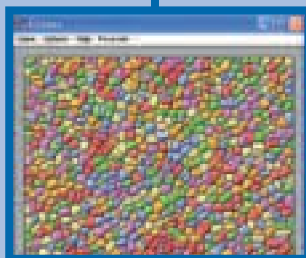
Boulder Dash 1.0

Классный римейк игры, за которой лично я провел немало времени еще во времена 386 компов (когда трава, как известно, была зеленее, небо голубее, а сахар слаще). Суть в том, что нужно собрать все алмазы и ключи на уровне. Следует быть внимательным, пробираясь под каменными глыбами, именно они и являются главной проблемой.

MediaInfo 0.7.3.0

MediaInfo позволяет получать технические данные и тэги из видео- или аудиофайлов. Довольно простой и удобный интерфейс. Также есть полезная функция, с помощью которой пользователь волен получить ссылку на кодеки, необходимые для проигрывания файла. Просто, удобно, функционально. Наш выбор.



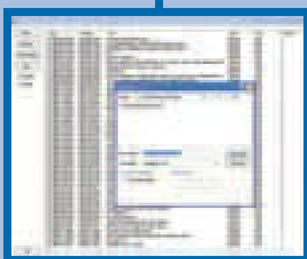


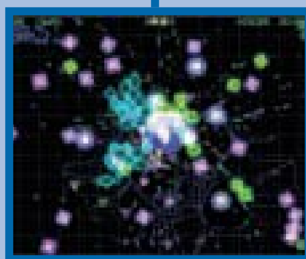
6 Colors

Оригинальная игра, в которой необходимо захватить как можно большую часть поля. На экране расположено множество маленьких камушков шести цветов. Каждый ход выбирается тип камней, которые необходимо собрать. Можно сражаться как с компьютером, так и с человеком. Предупреждаем заранее: затягивает не по-детски!

VobSub v2.23

Небольшая программа, позволяющая добавлять субтитры к видео и работать с ними. Некоторые фильмы не переводятся ни на английский, ни на русский язык, но благо, в Интернете можно найти субтитры к ним. Установив ***VobSub***, просто скинь в одну папку видео и субтитры (названия файлов в обязательном порядке должны совпадать).



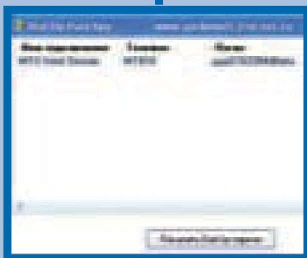


Grid Wars

Игра, в которой необходимо уничтожать астероиды, планеты и другие космические объекты, мимо которых проносится корабль. Цель – заработать как можно больше очков, уничтожая различные объекты и подбирая бонусы. Короче говоря, классика жанра в достойном исполнении. Отличная графика, красочные взрывы, живенькая анимация.

Dial-Up Pass Spy 1.0

Программа предназначена для восстановления забытых паролей Dial-up (модемных) соединений. Достаточно нажать на кнопку «показать Dial-Up пароли», и утилита отобразит все установленные на компьютере соединения с указанием их свойств: имя подключения, телефон, логин и пароль.



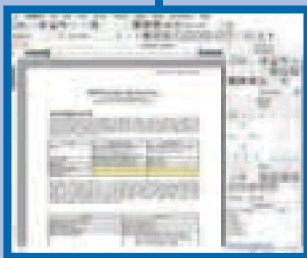


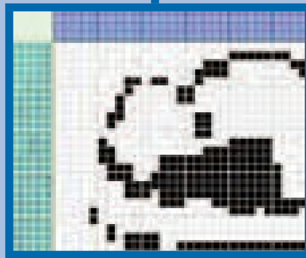
Warkanoid 3: Story-book 3.4.3

Яркий и великолепно сделанный арканоид. Тут есть множество уровней, которые представляют собой не однообразные доски, а симпатичные викингские строения. Имеется кое-какая система бонусов, а мешать выполнять задачи будут забавные мультяшные монстры. Просто и со вкусом, в общем говоря.

AbiWord 2.45

Неплохой текстовый редактор. Предусмотрена поддержка импорта файлов многих форматов, таких как DOC, HTML и других. Также есть функция проверки орфографии, но только для английского текста. Для других языков необходимо скачать словари с сайта разработчика. Не Word, конечно, зато для небольших файлов – в самый раз.





JapanPazzle v1.0

Компьютерная версия японских кроссвордов. Правила, наверное, известны многим, если нет, то их следует посмотреть в подробном справочнике игры. Множество картинок, имеются инструменты управления цветом и редактор, с помощью которого можно создавать собственные картинки – полный набор для любилей поломать голову на досуге.

FAQ

Q: Не читается диск, что делать?
A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или e-mail'у disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD, сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на коробку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться может только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки, стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcogol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничто не помогло, то смотри 1 вариант. Примечание: когда пишешь о нерабочем диске, то указывай: марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале есть материал, а на диске его нет?!?!
A: Объясняю. Все дело в том, что мастера дисков сдаются позже на неделю, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка Rome: Total War – Barbarian Invasion, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся писать в папке материала объяснение причины. Еще раз приношу извинения за данные несоответствия.

DVD

PC ИГРЫ ВИДЕО:

ПРЕВЬЮ:
- Dark Messiah of Might and Magic
- Half-Life 2 Episode Two
- Marvel Ultimate Alliance

ОБЗОРЫ:
- Prey
- Rome: Total War – Alexander
- Pirates of the Caribbean
- FlatOut 2
- Micro Machines V4
- Cossacks 2: Battle for Europe
- Bet on Soldier: Blood of Sahara
- Cars
- Dreamfall
- Alliance: Future Combat
- Civilization 4: Warlords
- Fallen Lords: Condemnation

ОНЛАЙН:
- Guild Wars: Factions

ИНТЕРВЬЮ:
- Joint Task Force часть 2
- Joint Task Force часть 3
- Enemy Territory: Quake Wars
- Call of Duty 3
- Need for Speed: Carbon

ТРЕЙЛЕРЫ:
- Aion
- Bet on Soldier: Blood of Sahar
- Caesar IV
- Call of Juarez
- Crysis Видео 1
- Crysis Видео 2
- Gods and Heroes: Rome Rising
- Gtr 2 Видео 1
- Gtr 2 Видео 2
- Joint Task Force
- Just Cause Видео 1
- Just Cause Видео 2
- Mage Knight: Apocalypse
- Marvel: Ultimate Alliance
- NHL 07 Видео 1
- NHL 07 Видео 2
- NHL 07 Видео 3
- NHL 07 Видео 4
- Pac-Man World Rally
- ParaWorld
- Red Orchestra: Ostfront 41-45
- Star Wolves 2
- Sword of the Stars
- The Sacred Rings
- The Sims 2: Pets
- Вторая мировая (Theatre of War)
- Warhammer 40.000: Dawn of War: Dark Crusade
- Warhammer: Mark of Chaos
- WarPath

ДЕМОВЕРСИИ
- GTR 2
- В тылу врага 2 (Faces of War)
- Call of Juarez
- Sword of the Stars

ДОПОЛНЕНИЯ
- Блицкриг II
- В Тылу Врага
- Перл-Харбор
- Age of Empries III
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Black & White 2
- Call of Duty
- Call of Duty: United Offensive
- Call of Duty 2
- Combat Mission: Afrika Korps
- Command & Conquer: Generals – Zero Hour
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Deus EX 2
- DOOM 3
- F1 Challenge '99-'02
- Far Cry
- F.E.A.R.
- Freelancer
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Half-Life 2
- Heroes of Might & Magic V
- Homeworld 2
- Icewind Dale II
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Microsoft Flight Simulator 2004
- Microsoft Train Simulator
- Operation Flashpoint: Resistance
- Orbiter
- Quake III Arena
- Quake 4
- Racer Free Car Simulator
- rFactor
- Sid Meier's Civilization IV
- Singles 2: Triple Trouble
- Star Wars Battlefront 2
- Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy
- Star Wars: Knights Of The Old Republic II
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
- The Sims 2
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: University
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: Frozen Throne
- Warhammer 40000: Dawn of War
- Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault
- Wings over Vietnam
- Wolfenstein: Enemy Territory
- World Racing 2

ПАТЧИ:
- Battle of Britain II: Wings of Victory v2.04
- Battlefield 2 с v1.3 до v1.4 beta #2
- F.E.A.R. v1.06
- Heroes of Might and Magic V v1.2
- Original War v1.06.2
- Pro Cycling Manager 2006 v1.0.0.3
- Star Wars: Empire at War v1.05
- Titan Quest с v1.08 до v1.11
- Titan Quest v1.11
- Wildlife Park 2 v1.04
- Quake 4 v1.3
- StarCraft: Brood War v1.14
- StarCraft v1.14
- Age of Empires 3 v1.08 (english)
- Age of Empires 3 v1.08 (russian)
- Rise & Fall Civilizations at War v1.12

ДРАЙВЕРЫ
- ForceWare 85.98 Win2000/XP
- ForceWare 91.37 Win2000/XP
- nForce 570 SLI Intel Edition 8.22 WHQL x32
- nForce 570 SLI Intel Edition 8.22 WHQL x64
- nForce 570 SLI Intel Edition 9.37 WHQL x64
- nForce 590 SLI Intel Edition 9.37 WHQL x32
- SoundBlaster X-Fi Vista Beta Drivers

SHAREWARE
- 3 Balls
- 6 Colors
- 101 СТО ОДНО
- BigSity
- Boulder Dash 1.0
- Cosmic Fight v1.0d
- Эрудит PC 1.5 Lite
- Grid Wars
- JapanPazzle v1.0
- Lode Runner 1.0
- Nebulous
- Тетрис
- Warkanoid 3: Story-book 3.4.3
- Blazing Trails
- Brick over islands
- Carnival
- Cube Pusher
- Geordies
- Jumping Jackson
- Ladybug
- Slidelogy
- Снежок: Обеденный переполох
- Снежок: Приключения в космосе
- Путеводство
- X-It

СОФТ
- Comodo AntiVirus 1.1 beta
- Microworld Antivirus Toolkit Utility 8.5.1
- SpyRemover 2.59
- Trojan Remover 6.5.0
- MediaInfo 0.7.3.0
- VobSub v2.23
- Reaper 0.996
- Quintessential Player 5.0.112
- Aurora Media Workshop 3.3.15

DVD

- ExtractNow 4.24
- PowerStrip 3.70.569 beta
- EVEREST Ultimate Edition 3.02.655 beta
- CPU-Z 1.35
- Helper ver.1.15
- Ryodoraku 1.01
- VueScan 8.3.54
- ReNamer 4.10
- BIOS Agent 3.54
- Download Accelerator Plus 8.1.2.0
- PicaJet FX 2.5.454
- Atani 3.8.5
- Zero Blender 1.1
- Advanced Spyware Remover 1.88.26128
- Ashampoo AntiSpyWare 1.40
- Virtual CloneDrive 5.1.4.5
- AbiWord 2.45
- Foxit PDF Reader 2.0.0602 Beta
- FuturixImager 5.7.2
- Internet Access Monitor 3.2 Pro
- All Media Fixer 6.3
- VirtualDub-MPEG2 1.6.15
- IPCheck Server Monitor 5.3.2.605606
- Macromedia Dreamweaver 8.02
- Online Radio Tuner 1.1.15
- Password Boss 2.07
- AnyReader 1.6
- DoubleSafety 3.4
- FileRescue Pro 2.1
- LCP 5.04
- Clock Tray Skins 4.1
- Fresh UI 7.63
- SuperCleaner 2.93
- WinLock 4.45
- fastInstall 1.1.3
- Affinity 1.3
- AkelPad 3.0.0
- DeskStickers 1.4
- Lappo Fasad 1.0
- Внушение 1.3.2

СОФТ-СТАНДАРТ

- Ad-aware SE Personal 1.06
- Dr.Web 4.33.2.07310
- McAfee AVERT Stinger 3.0.2
- Panda Antivirus Titanium 2006
- Stocona Antivirus 3.3 beta 2
- 7-Zip 4.43 Alpha 3
- Advanced Zip Repairer 1.6
- WinRAR 3.60 beta 8
- WinZip 10.0.6699
- Internet Explorer 7 Beta 3
- Mozilla Firefox 2.0 beta 1
- Opera 9.01 build 8552
- CloneDVD 3.9.4.0
- Nero Burning Rom 7.2.3.2b
- UltraISO Premium 8.2.0.1669
- Virtual CD 8.0.0.3
- ABBYY FineReader 8.0 Professional Edition
- Adobe Acrobat Reader 7.0.8
- Book Designer v 4.0
- Cool Reader 2.00.52a
- ICE Book Reader Pro 8.5.1
- Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
- K-Lite Mega Codec Pack 1.55
- XP Codec Pack 2.0.2
- Converter 3.0.0.0
- LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
- Pestretsov Unit Converter 3.5.0 Final
- Y.A.N. Transliteration v1.5
- Download Master 5.1.2.1034
- ReGet Deluxe 4.2.265
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.7.4
- HyperSnap-DX 6.10.01
- Mozilla Thunderbird 1.5.0.4 Rus
- The Bat! Pro 3.80.06
- MosMap Light 2.3
- FoxsHomeRobot FR 7.0b
- WinStart 0.31
- WinTuning XP 3.3.2
- XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
- FAR Manager 1.70 Final
- Total Commander 6.55 Final
- ICQ Pro 2003a Build 3800
- Miranda IM 0.5 Final
- mIRC 6.2
- Eng-rus slovar v5.01
- Орфографический словарь русского языка 1.0
- QDictionary 1.6
- Translatelt! 3.8
- DivX Player 6.2.5
- Media Player Classic 6.4.9.0
- Windows Media Player 11.0.5358.4827 Rus
- NoteRepad v2.2
- Uniqway Poetic 0.6b
- Word Reader 1.5.0.20

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

ПРОГРАММЫ

- CheatCodeX 3.50
- CheMax 6.4
- CheMax Rus 5.1
- ArtMoney SE v7.19
- Cheat 'O Matic 0.99a
- GameWiz32 1.43
- Total Game Control 3.5

ТРЕЙНЕРЫ

- AirStrike 2
- Battle of Europe: Royal Air Forces
- Bricks Destroyer Trainer 1
- Bricks Destroyer Trainer 2
- Caterpillar Construction Tycoon
- Command & Conquer: Generals Trainer 1
- Command & Conquer: Generals Trainer 2
- Commandos: Strike Force
- Cossacks 2: Battle for Europe
- Deep Sea Tycoon Trainer 1
- Deep Sea Tycoon Trainer 2
- Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition Treiner 1
- Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition Treiner 2
- Heroes of Might and Magic V
- Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow
- Prey Trainer 1
- Prey Trainer 2
- Titan Quest
- X-Men: The Official Game Trainer 1
- X-Men: The Official Game Trainer 2

SDK:

- F.E.A.R. Public tools v1.06
- Take Command: 2nd Manassas SDKs v2.51

БОНУСЫ

- Презентационный ролик компании ruCap

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

FAQ

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все, что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советую поместить все на CD-диск, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на самом диске должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходим скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для который сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком mp42 или DivX с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наше мыло disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализированных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима заплатка. Вот лишь наиболее яркие примеры: Call of Duty (текущая версия локализации 1.41, для дополнений необходима версия 1.51), Ground Control II: Operation Exodus (русский патч отсутствует), Rome: Total War (сразу после выхода патча 1.2 владельцы локализированных версий оказались без дополнений), World Racing (российского патча нет, в то время как последня версия зарубежного патча – 1.61). Из-за этого у нас было два варианта действий: либо разводить руками, либо делать дополнения к англоязычным версиям игр. Поскольку вечно ждать невозможно, было принято решение выбрать второй вариант. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает, как минимум, удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж тиража игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.

Q: Как воспользоваться Panda Antivirus?
A: Заново проинсталлировать программу с диска.

Q: Почему у меня не показывается картинка в видео?
A: Нет необходимого кодака, зайди в раздел СОФТ\кодаки и установи их оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и прочее?
A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению эту проблему не решить.

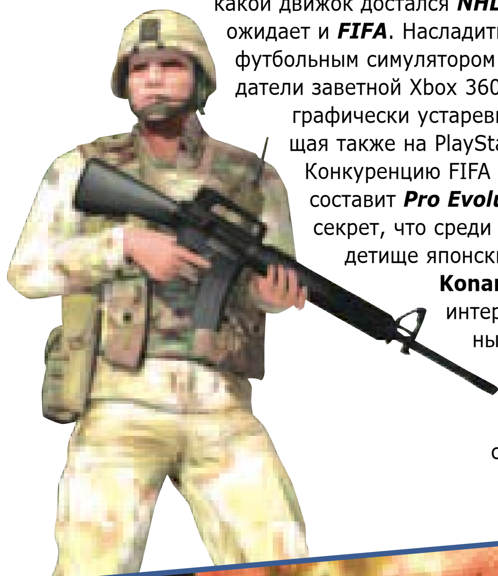
Q: Что делать, если flash не проигрывается?
A: Тут два варианта. Первый: установить с нашего диска Flashplayer. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его докачать с официального сайта.

Q: Почему диски не полностью заполнены, написано 8.5, а на самом деле 7.9?
A: Просто указаны разные величины, на болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайт, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 МБ 1024 байта, то получается 7.9 гигабайт.

Лето кончилось, а стоящих релизов – как кот наплакал. Что-нибудь, конечно, обязательно выйдет, но позже. А пока расскажем о тех играх, которые наверняка появятся в следующем номере. В первую очередь, мы поведаем тебе о новом сетевом шутере ***Armed Assault: Операция Флэшпоинт 2***. Как оказалось, у игры много общего с классической ***Operation Flashpoint: Cold War Crisis***. Но размах другой: современные технологии позволяют передать войну необычайно точно. Техника, вооружение, обмундирование – все выглядит как настоящее. Не удивимся, если игру прикупят для тренировки новобранцев вооруженные силы США (они это чертовски любят!).

Rainbow Six: Vegas все-таки выйдет на PC. Нельзя сказать, что мы особо этому радуемся. У проекта консольные корни, да и геймплей уж больно заводной. Прямо не тактический симулятор, а лихой боевик про спецназовцев. Впрочем, именно такой игры сейчас и не хватает. Шутеров разномастных много, а вот чтобы про спецов – днем с огнем не сыщешь.

Осень памятна для большинства игроков, прежде всего, линейкой спортивных симуляторов от вездесущей **Electronic Arts**. Увы, прогнозы на нынешний год неутешительные. Мы уже рассказали в текущем номере, какой движок достался ***NHL 07***. Та же участь ожидает и ***FIFA***. Насладиться самым красивым футбольным симулятором смогут лишь обладатели заветной Xbox 360. Нам же достанется графически устаревшая версия, выходящая также на PlayStation 2 и Gamecube. Конкуренцию FIFA по давней традиции составит ***Pro Evolution Soccer 6***. Не секрет, что среди знатоков футбола детище японских разработчиков из **Konami** считается более интересным и достоверным, нежели игра от EA. И новая часть PES наверняка удержит первенство. Японцы разошлись не на шутку и обещают самое честное судейство, а также чертовски смышленый AI. Впрочем, кто этого сейчас не обещает.



Из рецензий стоит отметить долгожданный адд-он к ***Dungeon Siege 2***. Интересно, сможет ли он перeплюнуть зарвавшуюся ***Titan Quest***? Сдается нам, нет. Но надежда, как известно, умирает прямиком после релиза.

Третьим по счету дополнением порадовала своих поклонников **Creative Assembly**. Глобальная стратегия ***Rome: Total War – Alexander*** по части нововведений здорово уступает ***Barbarian Invasion***. Страшно сказать, в игре всего одна кампания! Но очень и очень интересная. В какой еще RTS ты сможешь возглавить войска Александра Великого и опробовать в действии знаменитую македонскую фалангу?







ДО ВСТРЕЧИ 27 СЕНТЯБРЯ !

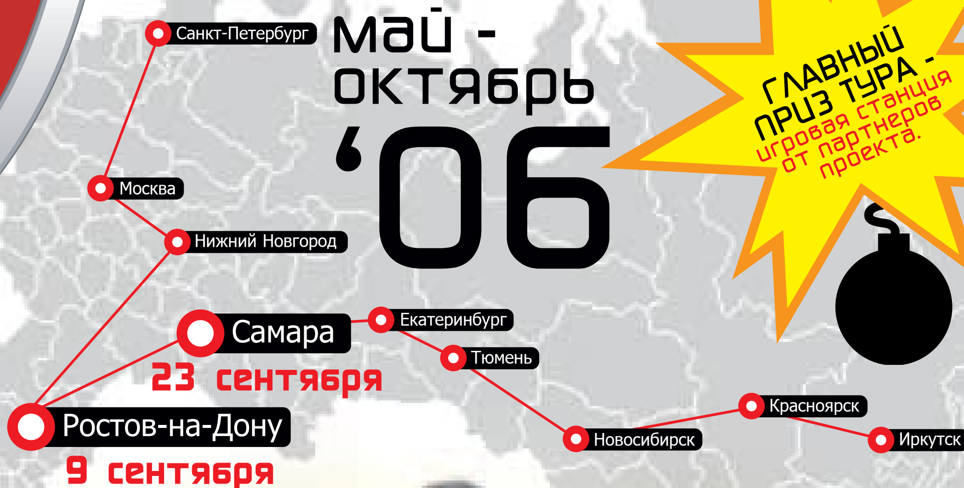


www.pc-games.ru

Для читателей журналов: СТРАНА ИГР, PC ИГРЫ, ЖЕЛЕЗО

ТУРНИРЫ, КОНКУРСЫ, СОТНИ ПРИЗОВ!





Май - октябрь '06

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ ТУРА - игровая станция от партнеров проекта.

- Иркутск 13 мая
- Тюмень 3 июня
- Красноярск 17 июня
- Нижний Новгород 1 июля
- Екатеринбург 19 августа
- Новосибирск 26 августа
- Ростов-на-Дону 9 сентября
- Самара 23 сентября
- Санкт-Петербург 7 октября
- Москва 28 октября

В рамках мероприятия состоится турнир по

Quake III Arena

Болельщики и просто желающие принять участие в конкурсах должны зарегистрироваться как зрители.

Не упустите свой шанс!

Подробности и регистрация на сайте: www.tur10.ru

Генеральные партнеры: OKLICK www.oklick.ru, Jetbalance www.jetbalance.ru

Партнеры: IPPON www.ippon.ru, iRU www.iru.ru, ACORP INTERNATIONAL www.acorp.ru, (game)land



RESIDENT EVIL 4 • COMPANY OF HEROES • JAGGED ALLIANCE 3D • OPERATION FLASHPOINT 2 • THE WITCHER • PREY • DARKSTAR ONE



№ 9(33) • СЕНТЯБРЬ • 2006

СИТИ–БРЕЙК

отдых по индивидуальному проекту

< ГОРОД
< РОМАНТИКА
< МУЗЕИ
< НА ВОДЕ
< ЭКСТРИМ
< ТУСОВКИ
< ЭКЗОТИКА





ГОРОД

Открытый бассейн	Школа суши	Дельфинарий
Москва www.luzhniki.ru	Москва www.aka-te.ru	Россия orcinus.ru/dolphinariums/ Москва Московский дельфинарий www.nice.pp.ru



Фото: IMAGEBANK/FOTOBANK.COM

НА ПРИРОДЕ НЕТ ПЛОХОЙ ПОГОДЫ: КЛЕЙКИЕ ЛИСТОЧКИ, ПРЯНЫЙ ЗАПАХ ГРИБОВ, ИСКОРКИ НА СНЕГУ. В ГОРОДЕ ЖЕ ЛЮБАЯ ПОГОДА – НЕ ПРИВЕДИ ГОСПОДЬ. ПАРУ МЕСЯЦЕВ – ОСТЕРВЕНЕЛЫЕ МОРОЗЫ, ЕЩЕ ВОСЕМЬ – СЛЯКОТЬ С ВМЕРЗШИМИ В НЕЕ ПУСТЫМИ БУТЫЛКАМИ, А В КАЧЕСТВЕ ЛЕТА – ГОРЯЧАЯ ПЫЛЬ, ТОПОЛИНЫЙ ПУХ И ПЛАЧУЩИЕ ОТ ЖАРЫ КОНДИШНЫ. НО, ДАЖЕ ПРИ ТАКИХ ИСХОДНЫХ, ЛЕТО – ЭТО ХОРОШО.

ОТКРЫТЫЙ БАССЕЙН Ждать милостей от природы, тем более среднерусской, бесполезно: лазоревый океан в центре города все равно не вырастет. Зато с недавних пор там стали появляться открытые бассейны, возле которых можно расслабиться и позагорать. Неоспоримые преимущества по сравнению с океаном – отсутствие акул и шаговая доступность. Абонемент на день – 700 рублей.

ШКОЛА СУШИ Суши, несомненно, входят в золотой фонд мировой кулинарии и почти наверняка – в сферу ваших личных интересов – вкусно, полезно и несложно в приготовлении. В школе шеф-повара ведущих японских ресторанов Москвы научат готовить суши, сашими, роллы, супы, темпуру, терияки. Однодневный курс – 4500 рублей. На сайте школы есть также и виртуальный курс.

ДЕЛЬФИНАРИЙ Человек человеку волк, при самом благоприятном стечении обстоятельств – коллега. Дельфины же относятся к себе подобным и своим старшим братьям по млекопитанию гораздо позитивнее. В некоторых дельфинариях разрешают поплавать с их питомцами: группа состоит из 4–8 человек и 2–3 дельфинов. Единственное условие участия в аттракционе – умение плавать без вспомогательных средств и помощи друга. Часовой сеанс межвидового общения облегчит ваш кошелек на 3900 рублей.

Аксессуары

1. Yanga!
Все цвета музыки!
Yanga! — новый легальный онлайн-магазин музыки с уникальным каталогом, удобной и безопасной системой оплаты и дружественным интерфейсом. Каталог пополняется еженедельно и скоро будет содержать более миллиона треков. Найди свою музыку!
www.yanga.ru

2. Samsung YP-Z5F в металлическом корпусе покажет, что на провалы вкуса вы не жалуетесь.
Z-METAL
www.mp3.samsung.ru

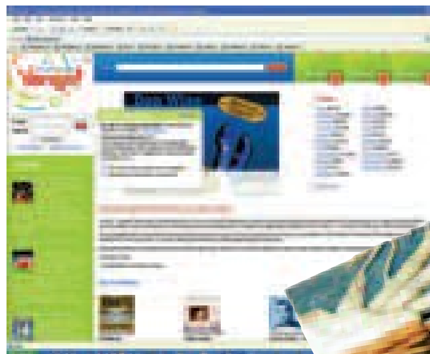
3. Солнцезащитный лосьон Nivea создан для того, чтобы ваша кожа отдыхала комфортно.

4. Когда вы научитесь готовить суши, вам будет жалко кушать это чудо одноразовыми хаси...

1.

Yanga!

www.yanga.ru



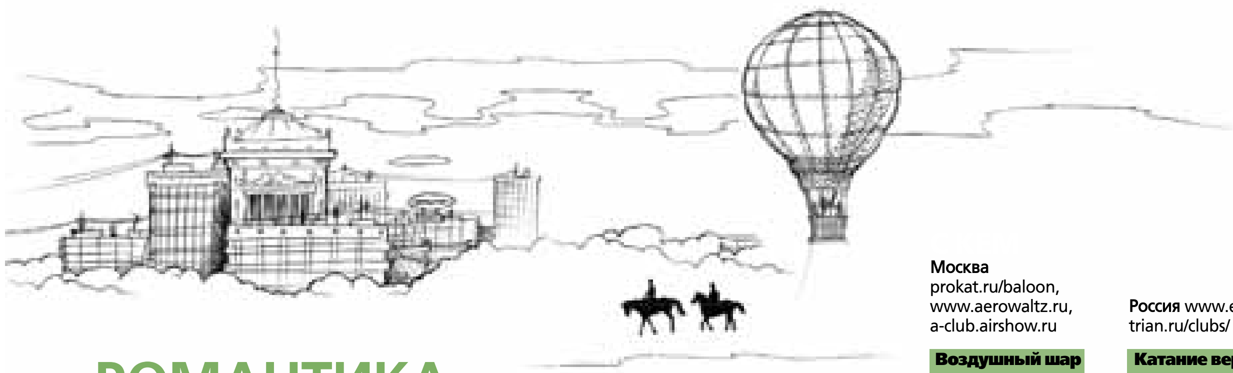
2.

3.



4.





Москва
prokat.ru/baloon,
www.aerowaltz.ru,
a-club.airshow.ru

Воздушный шар

Россия www.eques-
trian.ru/clubs/

Катание верхом

Москва
www.lemeridien-
mcc.com,
www.mcgc.ru
Санкт-Петербург
www.golf.spb.ru

Гольф

РОМАНТИКА



Фото: WIRE IMAGES/EASTNEWS

ДЛЯ ТЕХ, ЧЕЙ РАЗУМ НЕ ТРОНУТ ВЛИЯНИЕМ СТЕРЕОТИПОВ, НЕ СЕКРЕТ: РОМАНТИКА – ЭТО ПОДОТРАСЛЬ МАРКЕТИНГА. СЛАЩАВЫЕ РОЗОЧКИ В МЯТОМ ЦЕЛЛОФАНЕ И ДВА СЛИПШИХСЯ СЕРДЦА НА ОТКРЫТКЕ К ДЕЛУ НЕ ОТНОСЯТСЯ. ПОТОМУ ФОРМУЛА УСПЕХА, ГАРАНТИРУЮЩАЯ ОБЕИМ СТОРОНАМ НЕЗЕМНОЕ БЛАЖЕНСТВО, СТАРА, КАК ВОСТОЧНЫЙ БАЗАР: АКТИВНЫЙ ПРОМОУШН, ГРАМОТНОЕ ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ И НЕУЕМНЫЙ КРЕАТИВ.

ВОЗДУШНЫЙ ШАР Все женщины – принцессы, даже если скрывают это в угоду мужским предрассудкам. А у принцесс все должно быть особенным: яблоки – золотыми, туфельки – хрустальными, а пони – розовыми. Воздушный шар – самое что ни на есть особенное средство передвижения. В полете можно угостить спутницу шампанским. Цена – от 12 000 рублей за час.

КАТАНИЕ ВЕРХОМ Все мы немножечко лошади. Попробуйте прокатиться на этих чудных животных, и данное утверждение покажется вам даже немного лестным. Научиться ездить шагом совсем не сложно. К тому же новичкам дают смирных и человеколюбивых животных, а на протяжении всего маршрута вас сопровождает инструктор. Стоимость конной прогулки – от 500 рублей за час.

ГОЛЬФ Когда уже продемонстрированы все цвета маечек Lacoste и процитированы все афоризмы Бернарда Шоу, последний способ подтвердить аристократичность ваших манер – гольф. Поле для гольфа – пересеченная местность, на которой размечено 9 или 18 дорожек-трасс. Игроки имеют наборы клюшек (клэбов), соответствующих различным рельефам и расстояниям. Побеждает игрок, прошедший все лунки при наименьшем количестве ударов. Игра на 18 лунках (без аренды клюшек) стоит 3000 рублей на человека.

Аксессуары

1. Очки Oakley пригодятся везде, где есть хоть лучик солнца, хоть капля воды и хоть легкое дуновение ветерка. Тем более — очки Oakley со встроенным плеером.
2. Необычный букет из фруктов от салона цветов Flower-shop.ru усилит романтическое настроение.
3. Лошади дарят человеку счастье. Если хотите пролонгировать это нестандартное ощущение, купите собственного гнедого-вороного. Или подкову — тоже, говорят, помогает.
4. В верховой езде значение имеет каждая мелочь — например, перчатки.
5. Если вы пока играете в гольф не совсем идеально, советуем не скупиться и приобрести управляемый мячик.





Все о российских музеях
www.museum.ru

Аптекарский огород	Музей экслибриса	Музей ВВС
Москва Пр-т Мира, д. 26	Москва ул. Пушечная, д.7/5	Московская обл. п. Монино; www.monino.ru

МУЗЕИ



Фото: ИТАР-ТАСС

КТО СКАЗАЛ, ЧТО ХОДИТЬ ПО МУЗЕЯМ СКУЧНО?! ТОТ НАВЕРНЯКА НЕ БЫЛ В МУЗЕЕ СНОВИДЕНИЙ ЗИГМУНДА ФРЕЙДА В САНКТ-ПЕТЕРБУРГЕ, МУЗЕЕ МИРОВОГО ОКЕАНА В КАЛИНИНГРАДЕ ИЛИ МУЗЕЕ ВЕЧНОЙ МЕРЗЛОТЫ В КРАСНОЯРСКОМ КРАЕ. В РОССИИ БОЛЕЕ ТРЕХ ТЫСЯЧ МУЗЕЕВ — СТОИТ ТОЛЬКО ЗАИНТЕРЕСОВАТЬСЯ, И ФЕТРОВЫЕ ТАПОЧКИ СТАНУТ ВАШИМ ALTER EGO.

АПТЕКАРСКИЙ ОГОРОД Вечно мятущаяся в электричках душа любителя природы может найти приют в центре Москвы. Аптекарский огород был основан Петром I для выращивания лекарственных растений, а потом приобретен Московским университетом и превращен в Ботанический сад. Отдельным деревьям в парке по 300 лет, среди них лиственница, посаженная все тем же реформатором. Вход бесплатный.

МУЗЕЙ ЭКСЛИБРИСА Экслибрис — это небольшая печать, которой владельцы библиотек помечают свои книги. Экслибрисы бывают гербовые (герб владельца), вензелковые (инициалы владельца) и сюжетные. Есть поистине уникальные экземпляры: сделанные из слоновой кости, нарисованные на рисовых зернышках. Для тех, кто проникся, в мастерской музея могут изготовить экслибрис на заказ. Вход бесплатный.

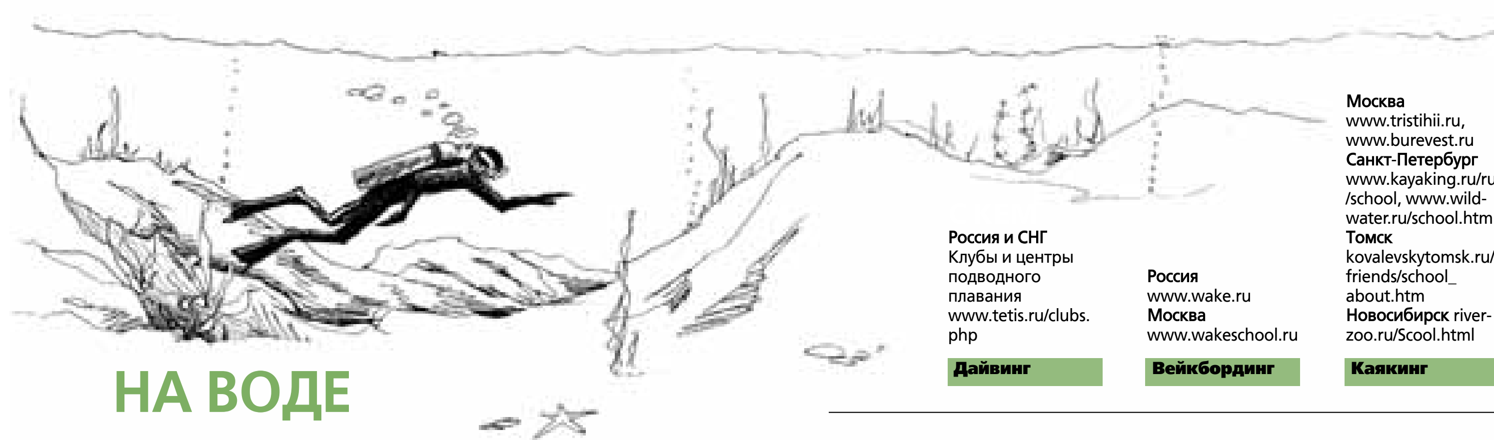
МУЗЕЙ ВВС Товарищ, верь, взойдет она — возрожденная стратегическая мощь. А пока патриоты и просто технофилы могут отвести душу в Музее ВВС — единственном в стране, основу экспозиции которого составляет реальная авиационная техника: огромный вертолет Ми-12; сверхзвуковой бомбардировщик-ракетоносец Су-100; единственный в России самолет, позволяющий проводить длительные исследования на высотах до 22 км, — М-17, сверхзвуковой пассажирский Ту-144 — советский «конкорд». Билет — 50 рублей.

Аксессуары

1. Если вы не уверены, что привередливая память сохранит все названия авиационных изысков, лучше захватите с собой фотоаппарат, чтобы потом объяснить-таки друзьям, что это была за «штука».
2. С GPS вы не заблудитесь, даже если решите прогуляться от Монино до Музея экслибриса пешком.
3. Главное — всегда быть готовым себя порадовать. Потому, направляясь в Ботанический сад, не забудьте перочинный ножик. Вдруг что приглянется, не с корнем же раритет выдирать.
4. Рюкзак с отделением для охлаждения банок всегда пригодится, если ваш тернистый путь лежит за город.







Дайвинг

Россия и СНГ
Клубы и центры подводного плавания
www.tetis.ru/clubs.php

Вейкбординг

Россия
www.wake.ru
Москва
www.wakeschool.ru

Каякинг

Москва
www.tristihii.ru, www.burevest.ru
Санкт-Петербург
www.kayaking.ru/ru/school, www.wild-water.ru/school.htm
Томск
kovalevskytomsk.ru/friends/school_about.htm
Новосибирск river-zoo.ru/Scool.html

НА ВОДЕ



Фото: MASTERFILE/EASTNEWS

НЕСМОТРЯ НА РАСПРОСТРАНЕННЫЕ ПРЕДРАССУДКИ, ЛЕТОМ БЫВАЕТ ЖАРКО ДАЖЕ В РОССИИ. ВПРОЧЕМ, НЕ НАСТОЛЬКО ЖАРКО, ЧТОБЫ БЛАЖЕННО ВОЗЛЕЖАТЬ В ЕСТЕСТВЕННОМ ВОДОЕМЕ, ПОТЯГИВАЯ МОХИТО. В НАШИХ ШИРОТАХ СЕНТЕНЦИЯ О ТОМ, ЧТО УМЕНИЕ ВЕРТЕТЬСЯ – ДОСТАТОЧНОЕ И НЕОБХОДИМОЕ УСЛОВИЕ ДЛЯ ЖИЗНИ, НЕ ДОПУСКАЕТ ИСКЛЮЧЕНИЙ.

ДАЙВИНГ Можно погрузиться с аквалангом в местном озере. На виды, достойные экспедиций Кусто, вряд ли стоит рассчитывать, но восторг от первого погружения и глобальные ихтиологические открытия гарантируются. Посетив специальные курсы, можете также получить сертификат дайвера. Погружение на открытой воде с инструктором, включая аренду снаряжения, обойдется примерно в 2000 рублей.

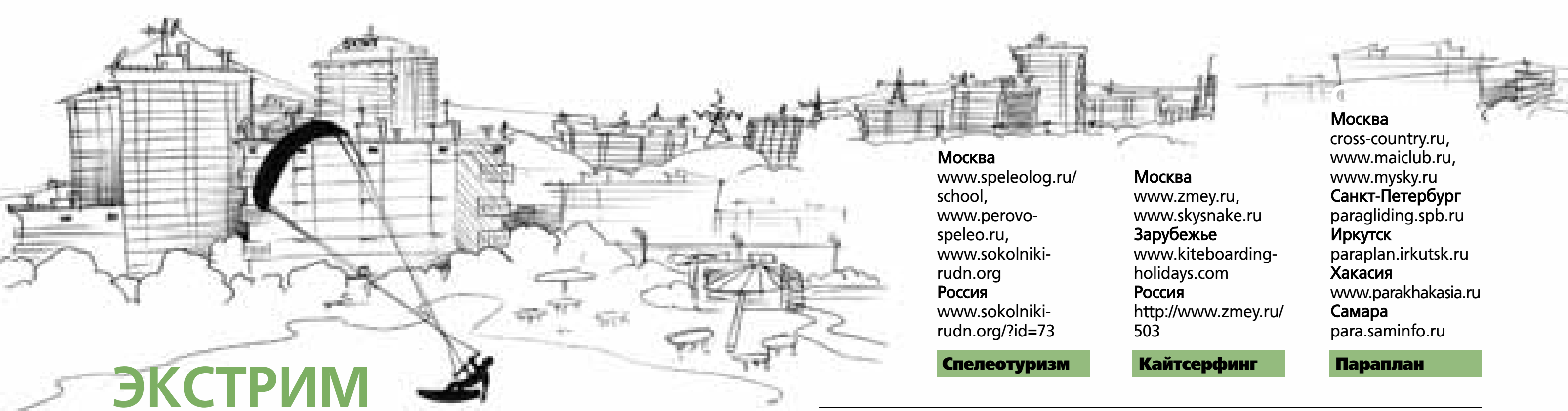
КАЯКИНГ Настоятельно рекомендуется поборникам радикального индивидуализма и эскимосской культуры.
В экипировку каякера входят лодка с юбкой, которая препятствует попаданию воды в лодку, шлем, жилет и весло. Лучше записаться в школу каякинга. Абонемент на месяц (тренировки 2 раза в неделю) обойдется в 1400 рублей. Знатоки обещают: через год вы поймете, что каяк – неотъемлемая часть вашего тела.

ВЕЙКБОРДИНГ Для тех, кому пацифистские мотивы и лизоблюдские штучки чужды и непонятны, существует вейкбординг – аналог сноуборда на воде. Райдер встегивается в крепления, недрогнувшей рукой берет фал (веревка с рукояткой) и ждет, пока тронется катер, с коего ему этот фал и кинули. Волна, которую катер оставляет за собой, используется в качестве трамплина. Средняя скорость передвижения – 30-40 км/ч. Не каждый катер подойдет для занятий вейком, а потому спорт не самый дешевый: 600 рублей за 10 минут катания.

Аксессуары

1. Вейкборд собственной персоной.
2. Водная маска Oakley защитит от назойливых брызг и обеспечит полный обзор.
3. Гидрокостюм пригодится, каким бы видом водного спорта вы ни занимались, — и не замерзните, и никакой водной заразы не подхватите.
4. К сожалению, люди порой вспоминают о необходимости спасательного жилета только в экстренных случаях, когда требуется уже не жилет, а служба спасения на водах.
5. Походный рюкзак Deuter Aircontact 40+10 SL для каякинга настоящая находка — анатомические лямки, многочисленные продуманные кармашки и плотная ткань.





Спелеотуризм	Кайтсерфинг	Параплан
Москва www.speleolog.ru/school, www.perovo-speleo.ru, www.sokolniki-rudn.org **Россия** www.sokolniki-rudn.org/?id=73	**Москва** www.zmey.ru, www.skysnake.ru **Зарубежье** www.kiteboarding-holidays.com **Россия** http://www.zmey.ru/503	**Москва** cross-country.ru, www.maiclub.ru, www.mysky.ru **Санкт-Петербург** paragliding.spb.ru **Иркутск** paraplan.irkutsk.ru **Хакасия** www.parakhakasia.ru **Самара** para.saminfo.ru

ЭКСТРИМ



СРЕДИ ВСЕХ «ИЗМОВ» И «МАНИЙ», КОТОРЫМИ ОБРОСЛО ЧЕЛОВЕЧЕСТВО, ТОЛЬКО ОДНА ФОРМА ЗАВИСИМОСТИ НЕ СТАЛА ОБЩЕСТВЕННО ПОРИЦАЕМОЙ – АДРЕНАЛИНОМАНИЯ. ДОЗА АДРЕНАЛИНА В КОМПЛЕКСЕ С ЭНДОРФИНАМИ ВЫЗЫВАЕТ, С ОДНОЙ СТОРОНЫ, ИЗДРЕВЛЕ ТАБУИРОВАННЫЙ ВО ВСЕХ ЕГО ПРОЯВЛЕНИЯХ «КАЙФ», А С ДРУГОЙ – НЕ ВРЕДИТ ЗДОРОВЬЮ. СЛОВОМ, ЗАПРЕТНЫЙ ПЛОД, ОБОГАЩЕННЫЙ ВИТАМИНАМИ.

СПЕЛЕОТУРИЗМ Спелеотуризм – это путешествия по пещерам. Если Платон призывал всех выползти из пещеры, ассоциировавшейся у него с неведением, то современная цивилизация, напротив, предлагает туда спуститься. Но опять-таки – исключительно в общеобразовательных целях. Цены на один поход с инструктором начинаются от $50 за подмосковную «пещеру».

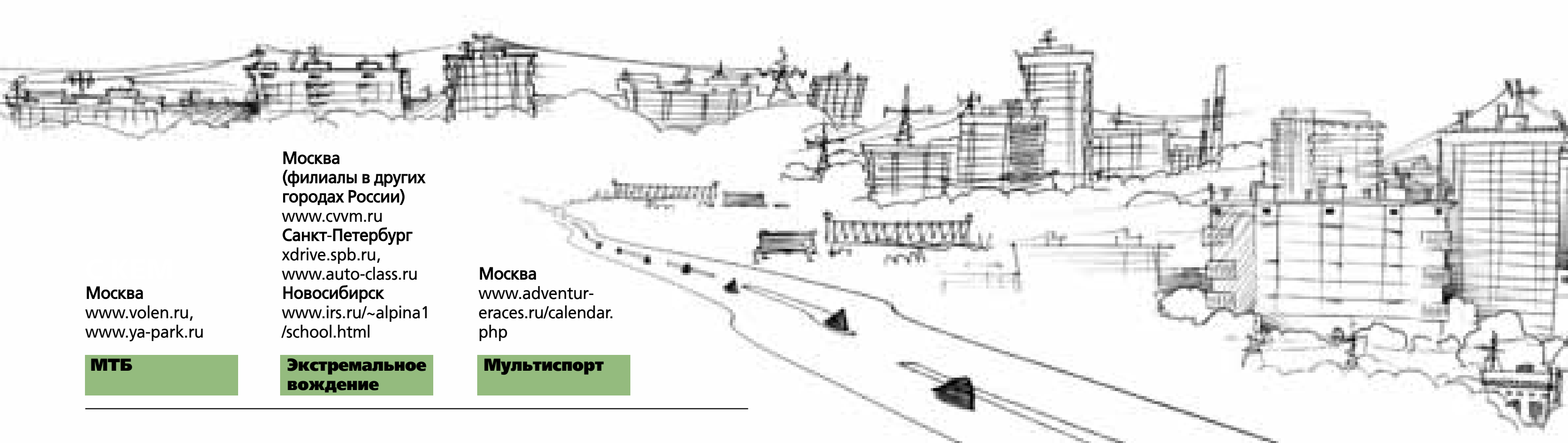
КАЙТСЕРФИНГ Человек всегда стремился разделять и властвовать. На худой конец, объединять и доминировать. Объединить и подчинить две стихии – не лейтмотив фильма «Шестой элемент», а краткое описание кайтсерфинга. Этот вид спорта крайне демократичен: требуется лишь вода, воздушный змей (кайт) и доска. Занятия с инструктором (включая аренду снаряжения) стоят 1000 руб/час.

ПАРАПЛАН Люди не летают, как птицы, по вполне объективным причинам: люди, в отличие от птиц, существа с многоплановым мышлением. А потому они изобрели параплан – летательный аппарат сверхлегкой авиации, который позволяет планировать в воздухе часами и пролетать десятки километров без особой нервотрепки и прочих мозолей величиной с кулак. Возможно, вы не сразу покорите премудрости аэробатики (акробатики в воздухе), но прыжок тандемом с инструктором за 600 рублей по силам каждому.

Аксессуары

1. Не забудьте камеру Sony DCR-DVD505E, чтобы запечатлеть все свои экстремальные подвиги. Датчик ClearVid CMOS обеспечит отменное качество изображения, а ЖКД 3,5" — удобный просмотр. В камере есть возможность 5.1-канальной записи, то есть все вопли встречающих вас на земле фанатов войдут в историю в формате «звук вокруг».
2. Чтобы знать, на какую высоту вы поднялись, рекомендуем использовать часы с высотомером Tissot.
3. Если пещеры наводят вас на мысли об антисанитарии, а не о прогрессивном отдыхе, купите себе часть земных недр в уже обработанном варианте.
4. Доска для кайта.





Москва www.volen.ru, www.ya-park.ru	Москва (филиалы в других городах России) www.cvvm.ru Санкт-Петербург xdrive.spb.ru, www.auto-class.ru Новосибирск www.irs.ru/~alpina1 /school.html	Москва www.adventur-eraces.ru/calendar.php
МТБ	**Экстремальное вождение**	**Мультиспорт**

МАУНТИНБАЙК Горный велосипед — универсальный вид спорта, который от этого, впрочем, не становится менее увлекательным. Хотите — катайтесь по паркам, хотите — прыгайте на специальных велосипедных трассах. Более того, можно просто колесить по городу — городское катание («стрит») становится с каждым годом все популярнее. В некоторых подмосковных парках есть специально подготовленные трассы для байкер-кросса с бугельными подъемниками. Начинающие могут взять горный велосипед напрокат (250 руб/час) или воспользоваться услугами инструктора (от 200 рублей за час).

ЭКСТРЕМАЛЬНОЕ ВОЖДЕНИЕ Быстрой езды не любят только те, кто не умеет ездить быстро. Чтобы не попасть в прискорбную категорию «чайников» поневоле, можно посетить школу экстремального вождения. Там моделируются реальные аварийные ситуации: невозможность объехать препятствие или остановить автомобиль, уход от столкновения, торможение на скользкой дороге, прохождение поворотов в управляемом заносе, «полицейский» разворот. Начальную контраварийную подготовку можно пройти на специальных тренажерах. Стоимость базового обучения в группе составит около 11 000 рублей.



Фото: Татьяна Чехова

1.



2.



3.



4.

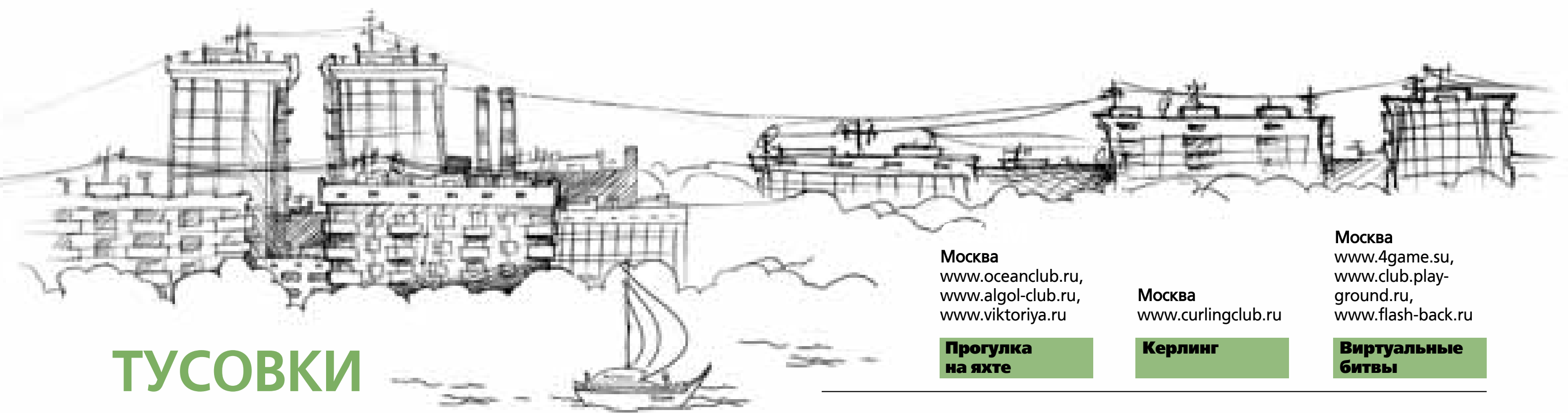


Аксессуары

1. iPod, совместимый с большинством автомобильных аудиосистем, позволяет слушать любимую музыку в любых, даже самых экстремальных ситуациях.
2. Портативный видеомагнитофон предназначен для активных людей, которые любят быть в курсе всего происходящего.
3. Тренажер Powerball не только тренирует предплечья, но и успокаивает нервную систему. Просто зажмите его в кулаке и вращайте кистью.
4. Велокомпьютер — незаменимая вещь. Вы будете знать не только свою среднюю и максимальную скорость, но даже количество потраченных калорий, общий километраж и количество оборотов педалей.

МУЛЬТИСПОРТ Можно попробовать силы в мультиспортивной приключенческой гонке. Это сочетание спортивного ориентирования (перемещение с помощью карты и компаса через контрольные пункты) с различными видами спорта – бег, велосипед, плавание, скалолазание, рафтинг, верховая езда, ролики. Гонки могут проводиться по маркированному маршруту со сменой экипировки на каждом этапе, а могут представлять собой автономное преодоление трассы со всей экипировкой. Стартовый взнос – от 200 рублей.





ТУСОВКИ

Москва
www.oceanclub.ru,
www.algol-club.ru,
www.viktoriya.ru

Прогулка на яхте

Москва
www.curlingclub.ru

Керлинг

Москва
www.4game.su,
www.club.play-ground.ru,
www.flash-back.ru

Виртуальные битвы



Фото: GETTY/PHOTONICA/FOTO S.A.

ЛЕТО – САМОЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ТУСОВОК С ДРУЗЬЯМИ. НО В НОЧНЫХ КЛУБАХ ДУШНО, ШАШЛЫКИ НАДОЕЛИ, НА ДАЧЕ – РОДИТЕЛИ, В ГОСТЯХ СКУЧНО. ОТЧАИВАТЬСЯ РАНО: НЕМНОГО ФАНТАЗИИ, НЕСТАНДАРТНЫЙ ПОДХОД К ВЫБОРУ МЕСТА ВСТРЕЧИ, И ДРУЗЬЯ В ПОЛНОМ ВОСТОРГЕ.

ПРОГУЛКА НА ЯХТЕ Можно натолкать друзей на яхту и устроить вечеринку под парусами. Шампанское льется рекой, на палубе красивые загорелые полуголые фигуры. Красиво, незаезженно, а главное – весело и не жарко. Если захотелось освежиться, капитан бросит якорь в живописной бухте, и всей компанией можно попрыгать в воду. Аренда 17-метровой парусной яхты на компанию из 10 человек стоит от 2000 рублей за час.

КЕРЛИНГ Если столбик термометра поднялся выше +30 и опускаться не собирается, пригласите друзей сыграть в керлинг. Цель этой командной игры на льду – попасть пущенной по льду специальной битой из камня в мишень. Команда состоит из 4 человек. Каждый по очереди пускает снаряд, а остальные натирают лед щетками по ходу движения снаряда, чтобы скорректировать дальность скольжения и траекторию. Аренда дорожки – от 2500 рублей.

ВИРТУАЛЬНЫЕ БИТВЫ
Отправившись шумной компанией в интернет-кафе, вы сможете и поохотиться друг на друга в Counter-Strike, и коллективно пройти какую-нибудь онлайн-игру (например, World of Warcraft), и померяться силами в более мирные игры – такие как FIFA Soccer 2006, Need For Speed Most Wanted. Цена за час на обычном компьютере от 35 рублей, на навороченном – от 60 рублей. Машина с Интернетом обойдется подороже. Для ночных жителей (с 23:00 до 9:00) цены начинаются от 120 рублей.

Аксессуары

1. Развлекательная система PSP — это мир развлечений, который всегда с тобой. Крутые трехмерные игры, фильмы, музыка, фотографии, выход в интернет – малышка от Sony умеет все! Остается лишь один вопрос: классический черный или элегантный белый?
2. Дабы сберечь свое доброе здравие, не забудьте дома ветровку 686 Ard Transition Windbreaker.
3. Специальных наколенников для керлинга еще нет, используйте роликовые.
4. Настоящего морского (или речного) волка невозможно вообразить без трубки.
5. Каждый уважающий себя геймер ходит в клуб с собственной мышкой.



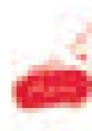


БЕЛАЯ ИЛИ ЧЕРНАЯ?





www.playstation.ru www.mypsp.ru







ЭКЗОТИКА

Барокамера	Танки	Зорбинг
Москва Институт медико-биологических проблем (г. Химки) 195-53-40, Московская морская школа 178-91-69, 743-63-60	Москва www.combat-tour.ru, www.voentour.ru	Москва www.zorb.ru Санкт-Петербург www.snegny.ru/services/Zorb/zorb.html



Фото: Евгений Ветлугин

СОТВОРИТЬ НЕЧТО ЗАПОМИНАЮЩЕЕСЯ, НО НЕ ПРОТИВОРЕЧАЩЕЕ НОРМАМ МОРАЛИ, ТЯЖЕЛО. БЫТУЕТ МНЕНИЕ, ЧТО ВСЕ НЕСТАНДАРТНОЕ ГНЕЗДИТСЯ ЛИБО НАД ОБЛАКАМИ РАЗУМНОЙ ЦЕНЫ, ЛИБО НА ГЛУБИНЕ 4000 МЕТРОВ, ЛИБО В ДРУГОМ МЕСТЕ, ДО КОЕГО ОТ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ЖИЛЬЯ ПЯТЬ ЧАСОВ ПОЛЗКОМ ПО ДЖУНГЛЯМ, БОЛОТАМ И ОТВЕСНЫМ СКАЛАМ. ОТНЮДЬ – НАЙТИ НЕОБЫЧНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ МОЖНО И В РОДНОМ ГОРОДЕ.

БАРОКАМЕРА Группу из двух-трех человек помещают в герметически закрывающуюся камеру и искусственно создают в ней давление, как на глубине 80 или 100 м. Дело в том, что на глубине у человека возникает состояние, которое называют азотным опьянением. Чем глубже, тем больше голоса погружаемых напоминают писк Пятачка. Погружение на 80 м стоит 2500 рублей.

ТАНКИ Если мировые войны и глобальные столкновения биполярного мира отгрохотали без вашего непосредственного участия, прокатитесь хотя бы на БТР или танке тех славных времен. Ваш экипаж сможет испытать танки эпохи ВОВ (советские Т-34 и ИС-3, немецкий Pz-IV), периода Вьетнама (Т-54) и Афгана (Т-72), современный Т-84. Полчаса на БТР – 14 000 рублей, а на Т-34 – 22 000 рублей.

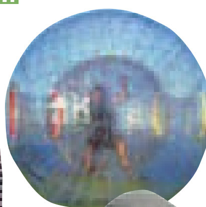
ЗОРБИНГ Способ передвижения Джеки Чана в фильме «Доспехи Бога: Операция "Кондор"». Человека помещают в прозрачный надувной шар и спускают с горы. За каждые десять метров пути (обычная трасса – 300 метров) зорб делает один полный оборот. Так что вращение зорбонавта, который «бежит» внутри капсулы, получается в итоге вполне степенным и абсолютно безопасным. Один спуск стоит 300 рублей. К слову, в Москве в скором времени собираются построить внесезонную трассу для зорба.

Аксессуары

1. Стильный корпус флэш-плееров BBK серии X21 изготовлен из алюминия и имеет необычный дизайн. Современный аудиопроцессор Philips и система цифровой обработки звука Life Vibes позволяют получить качественный и насыщенный звук. Кроме того, плееры серии имеют FM-тюнер с памятью на 20 станций, функцию диктофона и эквалайзер с возможностью ручной настройки. Серия X21 будет выпускаться в двух вариантах — 12 Мб и 1 Гб. В комплекте высококачественные наушники Sennheiser.
BBK X21
www.bbk.ru

2. Триумфально осматривать окрестности сподручнее при помощи качественной оптики.









3. Рекомендуем соблюдать дресс-код: в тельняшке с начесом вы почувствуете себя настоящим подводником.

4. Зорб.



Kalkhoff Avenue ~~24 360 р.~~ 17 052 р.



Kalkhoff Blackwood ~~14 805 р.~~ 10 364 р.



Univega Groove 160 ~~7 630 р.~~ 3 815 р.



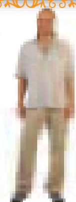
Focus Whistler ~~18 900 р.~~ 13 230 р.



Univega Alpina HT 510 ~~17 430 р.~~ 12 201 р.



Брюки Salewa Yandua 2/1 ~~1 925р.~~ 963 р.



Рубашка + брюки Salewa ~~3 325 р.~~ 1 663 р.



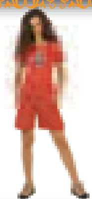
Рубашка + брюки Salewa ~~3 115 р.~~ 1 558 р.



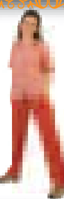
Рубашка + брюки Salewa ~~3 185 р.~~ 1 593 р.



Univega Terreno 350 ~~14 875 р.~~ 10 413 р.



Футболка + шорты Salewa ~~2 240 р.~~ 1 120 р.



Рубашка + брюки Salewa ~~2 905 р.~~ 1 453 р.



До 55% НА ВСЁ ЛЕТНЕЕ

Пилим цены!



24 378 р.



1 750 р.



683 р.



858 р.

КАНТ

www.kant.ru

ЛЕГКО ВЫБРАТЬ СВОЕ!



Москва
м.Нагорная, Электролитный проезд, вл. 7б тел. 317-61-01
м.Полежаевская, ул. Куусинена, д.9, тел. 943-11-55
Санкт-Петербург
м.Академическая, Гражданский пр-т, д.23, тел. 535-33-91
м.Ломоносовская, ул. Ивановская, д.7
тел. 560-06-60, 560-61-00
Самара
Проспект Ленина, д.1, тел. 338-17-55

Возможны изменения цен при изменении курса евро

СИТИ–БРЕЙК

/АВТОРЫ ИДЕИ
ПАША РОМАНОВСКИЙ
(ROMANOVSKI@GAMELAND.RU)
ДАВИД ШОСТАК
(SHOSTAK@GAMELAND.RU)

/РЕДАКЦИЯ
>ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
ДМИТРИЙ РЫВКИН (RYVKIN@GAMELAND.RU)
>ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР
МАРИЯ СОБОЛЕВА (SOBOLEVA.M@GAMELAND.RU)

/ДИЗАЙН
>АРТ-ДИРЕКТОР
ЕЛЕНА ТИХОНОВА (TIHONOVA@GAMELAND.RU)
>ХУДОЖНИК
ОЛЕГ БАСКОВ

/ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
>РУКОВОДИТЕЛЬ ОТДЕЛА РЕКЛАМЫ
ИГОРЬ ПИСКУНОВ (IGOR@GAMELAND.RU)

/КОРПОРАТИВНЫЙ ОТДЕЛ
ЛИДИЯ СТРЕКНЕВА (STREKNEVA@GAMELAND.RU)

/ИЗДАТЕЛЬСТВО
>ИЗДАТЕЛЬ
БОРИС СМИРНОВ (BORISSMIRNOV@GAMELAND.RU)
>ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР
ДМИТРИЙ АГАРУНОВ (DMITRI@GAMELAND.RU)
>ДИРЕКТОР ПО РАЗВИТИЮ
ПАША РОМАНОВСКИЙ (ROMANOVSKI@GAMELAND.RU)
>УПРАВЛЯЮЩИЙ ДИРЕКТОР
ДАВИД ШОСТАК (SHOSTAK@GAMELAND.RU)
/АДРЕС РЕДАКЦИИ
МОСКВА, УЛ. ТИМУРА ФРУНЗЕ, Д. 11, СТР. 44-45,
ТЕЛ.:(495)935-70-34, ФАКС:(495)780-88-24

(game)land

ОПЕРАЦИЯ
ФЛЭШПОИНТ 2
ARMED ASSAULT

PC ИГРЫ



Bohemia
Interactive
STUDIO

Jagged Alliance 3D

A.I.M.



